

## BAB II

### TINJAUAN UMUM DESAIN GRAFIS

#### II.A. Sejarah Desain Grafis

##### II.A.1. Garis waktu sejarah desain grafis

Cikal bakal desain grafis pada awalnya berasal dari kegiatan seni rupa murni (*fine art*), khususnya pada seni cetak (grafis) yang pada saat itu sudah menggunakan teknik cetak batu (*lithografi*). Desain grafis berkembang pesat seiring dengan perkembangan sejarah peradaban manusia saat ditemukan tulisan dan mesin cetak. Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan Romawi. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani.

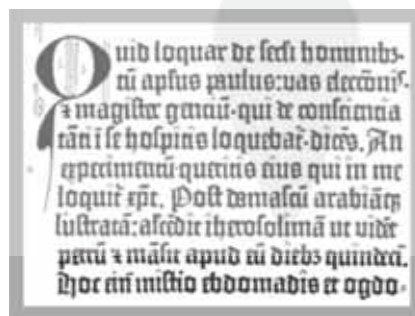


Gambar 2.1 : Teknik cetak batu (*lithografi*)  
Sumber : [www. en.wikipedia.org/wiki/Lithography](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Lithography)

Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian

huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

Ketika perguruan tinggi pertama kali berdiri di Eropa pada awal milenium kedua, buku menjadi sebuah tuntutan kebutuhan yang sangat tinggi. Teknologi cetak belum ditemukan pada masa itu, sehingga sebuah buku harus disalin dengan tangan. Konon untuk penyalinan sebuah buku dapat memakan waktu berbulan-bulan. Guna memenuhi tuntutan kebutuhan penyalinan berbagai buku yang semakin meningkat serta untuk mempercepat kerja para penyalin (*scribes*), maka lahirlah huruf *Blackletter Script*, berupa huruf kecil yang dibuat dengan bentuk tipis-tebal dan ramping. Efisiensi dapat terpenuhi lewat bentuk huruf ini karena ketipis tebalannya dapat mempercepat kerja penulisan. Disamping itu, dengan keuntungan bentuk yang indah dan ramping, huruf-huruf tersebut dapat dituliskan dalam jumlah yang lebih banyak diatas satu halaman buku.



Gambar 2.2 : *Black letter script*  
Sumber : [www.tipsdesign.com](http://www.tipsdesign.com)

## II.A.2. Penemuan mesin cetak

Berikut ini adalah peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah perkembangan desain grafis. Johannes Gutenberg (1398-1468) menemukan teknologi mesin cetak yang bisa digerakkan pada tahun 1447 dengan model tekanan menyerupai desain yang digunakan



Gambar 2.3 : Johannes Gutenberg  
Sumber : [www.tipsdesign.com](http://www.tipsdesign.com)

di Rhineland, Jerman untuk menghasilkan anggur. Ini adalah suatu pengembangan revolusioner yang memungkinkan produksi buku secara massal dengan biaya rendah, yang menjadi bagian dari ledakan informasi pada masa kebangkitan kembali Eropa.

## II.A.3. The Great Exhibition, 1851

Diselenggarakan di taman Hyde London antara bulan Mei hingga Oktober 1851, pada saat Revolusi industri. Pameran besar ini menonjolkan budaya dan industri serta merayakan teknologi industri dan desain. Pameran digelar dalam bangunan berupa struktur besi-tuang dan kaca, sering disebut juga dengan Istana Kristal yang dirancang oleh Joseph Paxton.



Gambar 2.4 : Ilustrasi Crystal Palace dan Buku optik dari *Great Exhibition*  
Sumber : [www.tipsdesign.com](http://www.tipsdesign.com)

#### II.A.4. Aristide Bruant, Toulouse-Lautrec, 1892

Pelukis post-Impressionist dan ilustrator *art nouveau* Prancis, Henri Toulouse-Lautrec melukiskan banyak sisi Paris pada abad ke sembilan belas dalam poster dan lukisan yang menyatakan sebuah simpati terhadap ras manusia. Walaupun lithography ditemukan di Austria oleh Alois Senefelder pada tahun 1796, Toulouse-Lautrec membantu tercapainya peleburan industri dan seni.



Gambar 2.5 : Poster Aristide Bruant  
Sumber : [www.tipsdesign.com](http://www.tipsdesign.com)

#### II.A.5. Modernisme, 1910

Modernisme terbentuk oleh urbanisasi dan industrialisasi dari masyarakat Barat. Sebuah dogma yang menjadi nafas desain modern adalah "Form follow Function" yang di lontarkan oleh Louis Sullivan. Symbol terkuat dari kejayan modernisme adalah mesin yang juga diartikan sebagai masa depan bagi para pengikutnya. Desain tanpa dekorasi lebih cocok dengan bahasa mesin, sehingga karya-karya tradisi yang bersifat ornamental dan dekoratif dianggap tidak sesuai dengan estetika mesin.



Gambar 2.6 : *Composition No. 10*, Piet Mondrian  
Sumber : [www.en.wikipedia.org/wiki/Modernism](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Modernism)

#### II.A.6. Dadaisme, 1916

Suatu pergerakan seni dan kesusasteraan (1916-23) yang dikembangkan mengikuti masa Perang Dunia Pertama dan mencari untuk menemukan suatu kenyataan asli hingga penghapusan kultur tradisional dan bentuk estetik. Dadaism membawa gagasan baru, arah dan bahan, tetapi dengan sedikit keseragaman. Prinsipnya adalah ketidakrasionalan yang disengaja, sifat yang sinis dan anarki, dan penolakan terhadap hukum keindahan.



Gambar 2.7 : Cut With the Kitchen Knife, Hannah Höch (1889-1978)

Sumber : [www.en.wikipedia.org/wiki/Dadaism](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Dadaism)

#### II.A.7. De Stijl, 1916

Gaya yang berasal dari Belanda, De Stijl adalah suatu seni dan pergerakan disain yang dikembangkan sebuah majalah dari nama yang sama ditemukan oleh Theo Van Doesburg. De Stijl menggunakan bentuk segi-empat kuat, menggunakan warna-warna dasar dan menggunakan komposisi asimetris.



Gambar 2.8 : Red and Blue Chair, Gerrit Rietveld  
Sumber : [www.en.wikipedia.org/wiki/De\\_Stijl](http://www.en.wikipedia.org/wiki/De_Stijl)

#### II.A.8. Constructivism, 1918

Suatu pergerakan seni modern yang dimulai di Moscow pada tahun 1920, yang ditandai oleh penggunaan metoda industri untuk menciptakan object geometris. Constructivism Rusia berpengaruh pada pandangan moderen melalui penggunaan huruf sans-serif berwarna merah dan hitam diatur dalam blok asimetris. Gambar dibawah adalah model dari Menara Tatlin, suatu monumen untuk Komunis Internasional.



Gambar 2.9 : Tatlin Tower, Model of the *Monument to the Third International*  
Sumber : [www.en.wikipedia.org/wiki/Constructivism\\_\(art\)](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Constructivism_(art))



### II.A.9. Bauhaus, 1919

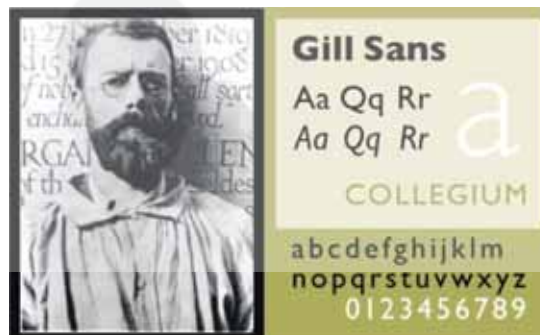
Bauhaus dibuka pada tahun 1919 di bawah arahan arsitek terkenal Walter Gropius. Sampai akhirnya harus ditutup pada tahun 1933, Bauhaus memulai suatu pendekatan segar untuk mendisain mengikuti Perang Duni Pertama, dengan suatu gaya yang dipusatkan pada fungsi bukannya hiasan.



Gambar 2.10 : *The Bauhaus*  
Sumber : [www.en.wikipedia.org/wiki/Bauhaus](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Bauhaus)

### II.A.10. Gill Sans, 1928-1930

Tipografer Eric Gill belajar pada Edward Johnston dan memperhalus tipe huruf *Underground* ke dalam Gill Sans. Gill Sans adalah sebuah jenis huruf sans serif dengan proporsi klasik dan karakteristik geometris lemah gemulai yang memberinya suatu kemampuan beraneka ragam (*great versatility*).



Gambar 2.11 : Eric Gill dan Gill Sans  
Sumber : [www.tipsdesain.com](http://www.tipsdesain.com) dan [www.en.wikipedia.org/wiki/File:GSans.svg](http://www.en.wikipedia.org/wiki/File:GSans.svg)

### II.A.11. Harry Beck, 1931

Perancang grafis Harry Beck (1903-1974) menciptakan peta bawah tanah London (*London Underground Map*) pada tahun 1931. Sebuah pekerjaan abstrak yang mengandung sedikit hubungan ke skala fisik. Beck memusatkan pada kebutuhan pengguna dari bagaimana cara sampai dari satu stasiun ke stasiun yang lain dan di mana harus berganti kereta.

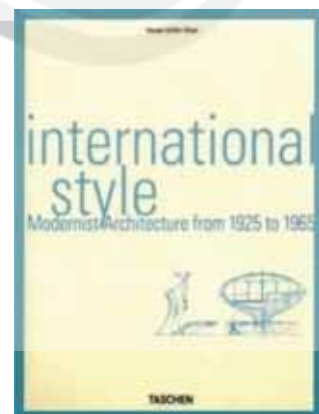


Gambar 2.12 : Harry Beck

Sumber : [www.tipsdesain.com](http://www.tipsdesain.com) dan [www.en.wikipedia.org/wiki/File:GSans.svg](http://www.en.wikipedia.org/wiki/File:GSans.svg)

### II.A.12. International Style, 1950s

International atau Swiss style didasarkan pada prinsip revolusioner tahun 1920an seperti De Stijl, Bauhaus dan Neue Typography, dan itu menjadi resmi pada tahun 1950an. Grid, prinsip matematika, sedikit dekorasi dan jenis huruf sans serif menjadi aturan sebagaimana tipografi ditingkatkan untuk lebih menunjukkan fungsi universal daripada ungkapan pribadi.



Gambar 2.13 : Sampul buku dari Taschen

Sumber : [www.tipsdesain.com](http://www.tipsdesain.com)



### II.A.13. Helvetica, 1951

Diciptakan oleh Max Miedinger seorang perancang dari Swiss, Helvetica adalah salah satu tipe huruf yang paling populer dan terkenal di dunia. Berpenampilan bersih, tanpa garis-garis tak masuk akal berdasarkan pada huruf Akzidenz-Grotesk. Pada awalnya disebut Hass Grotesk, nama tersebut diubah menjadi Helvetica pada tahun 1960. Helvetica keluarga mempunyai 34 model ketebalan dan Neue Helvetica mempunyai 51 model.



Gambar 2.14 : Sampul buku dari Helvetica  
Sumber : [www.tipsdesain.com](http://www.tipsdesain.com)

### II.A.14. Psychedelia and Pop Art, 1960s

Kultur yang populer pada tahun 1960an seperti musik, seni, disain dan literatur menjadi lebih mudah diakses dan merefleksikan kehidupan sehari-hari. Dengan sengaja dan jelas, Pop Art berkembang sebagai sebuah reaksi perlawanan terhadap seni abstrak. Gambar dibawah adalah sebuah poster karya Milton Glaser yang menonjolkan gaya siluet Marcel Duchamp dikombinasikan dengan kaligrafi melingkar. Di cetak lebih dari 6 juta eksemplar.



Gambar 2.15 : Poster karya Milton Glaser  
Sumber : [www.tipsdesain.com](http://www.tipsdesain.com)

### II.A.15. Emigre, 1984

Majalah disain grafis Amerika, Émigré adalah publikasi pertama untuk menggunakan komputer Macintosh, dan mempengaruhi perancang grafis untuk beralih ke desktop publishing (DTP). Majalah ini juga bertindak sebagai suatu forum untuk eksperimen tipografi.



Gambar 2.16 : Sampul Majalah Emigre  
Sumber : [www.tipsdesain.com](http://www.tipsdesain.com)

### II.B. Napak Tilas Desain Grafis di Indonesia

*“... it is necessary for designers to have the grounding provided by historical knowledge to avoid reinvention and pagiarism.”*,  
(Steven Heller, Graphic Design History)

#### II.B.1. Desain grafis Indonesia tahun 1970-an

Desain grafis sebagai suatu kegiatan sudah diketahui sejak abad ke-17, sejalan dengan mulai digunakannya mesin cetak oleh pemerintah Hindia-Belanda, tetapi istilah desain grafis sendiri barangkali baru mulai dikenal pada awal 1970-an, saat dua sekolah seni rupa tertua di Indonesia, ITB dan STSRI Asri, memisahkan jurusan desain grafis (*graphic design*) dari seni grafis (*graphic art*). Di STSRI Asri, menjadi jurusan seni reklame dan seni ilustrasi grafik yang dikelompokkan sebagai seni terpakai (*applied art*), untuk membedakannya dengan kelompok seni murni (*fine art*), seperti seni lukis, seni patung dan seni

grafis. Lulusan dari kedua perguruan tinggi ini pun disebut desainer grafis. Kala itu, sebagian besar desainer grafis bekerja sebagai karyawan di perusahaan penerbitan (buku, majalah atau koran), perusahaan periklanan, percetakan, atau *freelance*. Ada juga yang memilih spesialisasi tertentu dan bekerja, misalnya di perusahaan *packaging* (PT GURU) dan perusahaan uang (PERURI).

Pada tahun 1976, Matari Advertising merintis pemisahan desainer iklan (*khusus above-the-line*) dan desainer grafis (*khusus below-the-line*). Desainer grafis saat itu rata-rata masih merangkap sebagai *art director* atau *creative director*. Kalau desainer iklan menjadi mata rantai terakhir dari proses panjang terciptanya sebuah iklan sebelum ditampilkan di media, desainer grafis bisa saja menjadi satu-satunya mata rantai atau mata rantai utama terciptanya sebuah karya desain grafis.

Akhir 1970-an dan seterusnya, tumbuh perusahaan-perusahaan desain grafis yang sepenuhnya dipimpin oleh desainer grafis. Berbeda dengan biro iklan, perusahaan-perusahaan ini mengkhususkan diri pada desain-desain non-iklan, beberapa di antaranya adalah Vision (Karnadi), Grapik Grapos (Wagiono, Djodjo Gozali, S Prinka dan Priyanto S), Citra Indonesia (Tjahjono Abdi dan Hanny Kardinata) dan GUA Graphic (Gauri Nasution). Di Bandung sebelumnya sudah ada *design center* Decenta yang didirikan pada tahun 1973, antara lain oleh AD Pirous, T Sutanto, Priyanto S, yang menangani beragam produk

desain grafis, mulai sampul buku, kartu ucapan, logo, kalender, pameran dan elemen estetis gedung. Pertumbuhan usaha di bidang desain grafis ini seiring sejalan dengan perkembangan sekolah-sekolah desain grafis, misalnya di Jakarta berdiri LPKJ (1976) dan Trisakti (1979).

### **II.B.2. Jakarta Tahun 1980 Menjelang Berdirinya IPGI (Ikatan Perancang Grafis Indonesia)**

Pada tanggal 16-24 Juni 1980 di Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis, jalan Menteng Raya 25, Jakarta diselenggarakan pameran desain grafis oleh tiga desainer grafis Indonesia: Gauri Nasution, Didit Chris Purnomo dan Hanny Kardinata, bertajuk “Pameran Rancangan Grafis ‘80 Hanny, Gauri, Didit”. Pameran ini membawa misi utama memperkenalkan profesi desainer grafis ke masyarakat luas serta memamerkan kekuatan desain grafis modern dalam dunia perwajahan kita. Pameran ini tercatat sebagai pameran desain grafis pertama di Indonesia yang diadakan oleh desainer-desainer grafis Indonesia (“Pameran Rancangan Grafis Hanny, Gauri, Didit - Mau Merubah Dunia”, Agus Dermawan T, Kompas, 25 Juni 1980, hal. 6). Beberapa pameran seni grafis memang pernah diadakan tetapi bukan pameran desain grafis, sementara pameran-pameran desain grafis yang sebelumnya pernah diadakan mengusung karya desainer-desainer dari luar Indonesia. Sesuai dengan misi yang disandangnya,

pameran ini menyodorkan bukan saja hasil akhir dari berbagai produk desain grafis seperti logo, tipografi, layout majalah, ilustrasi, poster, sampul buku, sampul kaset dan lain-lain, tetapi juga proses kreatif serta proses cetaknya. Pameran yang diadakan di sebuah pusat kebudayaan ini juga menyiratkan keinginan para senimannya agar karya-karya mereka diapresiasi sebagai sebuah karya seni.

Pada saat yang hampir bersamaan dengan persiapan pameran ini diadakan juga pertemuan-pertemuan intensif di antara para desainer grafis (saat itu masih terbatas pada mereka yang tinggal dan bekerja di Jakarta dan Bandung) untuk mempersiapkan didirikannya sebuah wadah/organisasi bagi para desainer grafis Indonesia. Organisasi yang akhirnya terbentuk pada tanggal 25 April 1980 itu diresmikan pada tanggal 24 September 1980 dengan nama IPGI (Ikatan Perancang Grafis Indonesia) bersamaan dengan diselenggarakannya sebuah pameran besar bertajuk “Grafis ‘80” di Jakarta.

IPGI lahir dari gagasan beberapa desainer grafis yang merasa perlu adanya sebuah wadah menggalang kekuatan untuk menyatakan eksistensi mereka, agar masyarakat menjadi lebih apresiatif terhadap karya-karya desain grafis. Pertemuan demi pertemuan yang awalnya terbatas pada mereka yang tinggal dan bekerja di Jakarta dan Bandung dan diadakan di jalan Padalarang 1-A, Jakarta (kantor majalah “Visi” almarhum), lambat-laun menumbuhkan semangat kekeluargaan yang meniadakan batas-batas official di antara mereka, bahkan membuat isu



paling krusial waktu itu - ITB vs Asri atau Yogya vs Bandung - terkikis habis. Dalam salah satu pertemuan, para peserta mendaulat Sadjiroen (alm.), perancang mata uang RI kawakan, agar membubuhkan tulisan tangannya untuk dipakai sebagai logo IPGI.

Lima bulan kemudian (24 September 1980), IPGI memproklamasikan kelahirannya dalam sebuah pameran perdana bertajuk Grafis'80 yang berlangsung hingga tanggal 30 September 1980 di Wisma Seni Mitra Budaya, Jalan Tanjung 34, Jakarta yang diresmikan oleh Joop Ave (yang bersama AD Pirous dan SJH Damais merupakan trio penasehat IPGI). Antusiasme 47 peserta pameran terlihat dari membludaknya jumlah karya yang dipamerkan, hingga nyaris memenuhi seluruh pelosok gedung. Hampir semua jenis produk desain grafis bisa dijumpai, mulai karcis parkir, kemasan biskuit, kwitansi, layout koran, bahkan kantong semen menyadarkan pengunjung awam bahwa benda-benda yang setiap hari mereka lihat di sekeliling mereka itu merupakan hasil kerja desain grafis. Bukan hanya hasil akhirnya, tapi untuk beberapa produk - seperti perangko dan uang kertas juga diperagakan gambar aslinya sebelum dicetak. Pengunjung juga bisa menyaksikan proses bagaimana sebuah sampul kaset atau bungkus obat bisa terjadi atau bagaimana sebuah film animasi iklan dibuat yang memang ditujukan untuk menjawab tanda tanya mengenai mengapa yang demikian ini disebut seni. Seseorang pasti tak sadar bahwa setiap hari ia sebenarnya mengantongi benda seni di sakunya dan



benda itu adalah uang. Uang itu seni, karena sebelum ia keluar dari bank, ia dirancang dahulu oleh seorang seniman. Di Jakarta, setiap hari disebarkan jutaan barang seni seperti karcis bis. Siapa sadar bahwa benda itu seni? Pameran itu seolah menyadarkan kita, bahwa seni tak hanya yang bisa kita tonton dalam pertunjukan formal saja, tapi juga pada yang melekat dalam kehidupan sehari-hari kita” (**‘Pameran Grafis ‘80 - Karcis Parkir, Uang Kertas sampai Karung Semen’, Leonardo, Gadis no. 29, hal. 62).**

## II.C. Desain Grafis

### II.C.1. Definisi desain

*“Desain adalah suatu modal atau ide gagasan untuk menciptakan sesuatu yang berhubungan dengan obyek serta fungsi”.*  
(*Microsoft Encarta, 2006*)

Desain merupakan ilustrasi yang menunjukkan ilmu ukur yang rumit, tampaknya seperti sederhana dan tidak estetik, tetapi untuk menemukan ide awal perlu adanya analisa sampai terciptanya desain baru. karya terkenal dalam pembuatan tulisan 15th Century dengan menggunakan tulisan tangan oleh Johannes Gutenberg.



Gambar 2.17 : 15<sup>th</sup> Century  
Sumber : Microsoft Encarta, 2008

## II.C.2. Definisi desain grafis

*“Desain Grafis adalah seni menggambar dalam bentuk 2 dimensional dan merupakan ilustrasi yang menunjukkan suatu bentuk gambar 2 dimensi yang menyatakan kata sindiran bagi pembaca sehingga dapat diketahui makna yang ada dalam gambar tersebut”.*  
(Microsoft Encarta, 2008).



Gambar 2.18 : Iklan billboard dua provider yang saling bersaing  
Sumber : www.ketawa.com, 2009

*“Graphic Design is the business of making or choosing and arranging, them on a surface to convey an idea”*  
( Richard Hollis, 1986 ).

*“Desain grafis adalah media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra dan trimatra”,*  
( Toto Mujia Mukmin, 1988 )

Jadi pengertian desain grafis adalah cara berpikir manusia untuk menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam bentuk yang sederhana sampai ke bentuk yang kompleks, agar mudah dipahami, diingat dan diketahui maknanya<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> \_ Biro Desain Grafis di Medan\_hal2\_Yudhi Permana\_skripsi TGA'08

## II.D. Perkembangan Desain Grafis

### II.D.1. Asal mula desain grafis

Elemen-elemen desain grafis adalah bentuk-bentuk dasar seperti : garis, huruf, bentuk dan tekstur. Kemudian elemen-elemen tersebut diorganisasikan dengan prinsip-prinsip desain yang akurat pada proses penempatannya (layout). Prinsip-prinsip desain yang utama dalam desain grafis adalah :

- **Balance (keseimbangan)** : benda seimbang adalah yang memenuhi asas keseimbangan dan simetris. Benda-benda yang seimbang disukai banyak manusia karena dianggap indah (elok) dan sebaliknya yang tidak seimbang akan menimbulkan perasaan membingungkan.
- **Kontras** : Benda-benda yang diatur menurut prinsip dominasi, pengulangan dan kesinambungan akan menimbulkan kesatuan, walaupun benda itu kontras dengan sekelilingnya.
- **Value (nilai)** : suatu benda, apakah ia layak desain atau tidak adalah subyektif karena tergantung dari karsa, rasa, pikiran, dan gagasan penciptanya.
- **Warna** : corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk atau benda merupakan atribut yang paling mencolok untuk dibedakan terhadap lingkungannya.

## II.D.2. Esensi Desain Grafis

Komponen dasar dari sebuah karya desain grafis adalah sebuah titik dan garis. Dari titik dan garis ini, bila digoreskan terus-menerus akan membentuk sebuah gambar. Garis bila dilihat lebih dalam, merupakan sekumpulan titik-titik yang dideretkan memanjang. Pada kenyataannya garis itu tidaklah ada, garis merupakan gambaran visual mata yang dibentuk dari perbedaan warna, cahaya atau perbedaan jarak.



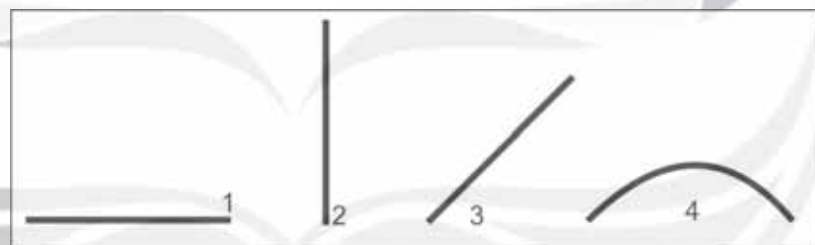
Gambar 2.19 : garis yang tercipta karena perbedaan warna dan garis yang tercipta karena perbedaan jarak  
Sumber : analisa penulis

Setiap garis menimbulkan kesan psikologis atau persepsi tersendiri. Sebagai contoh huruf “S” dapat dirasakan sebagai sesuatu yang lembut, sedangkan huruf “Z” terkesan kaku dan tegas. Perasaan ini terjadi karena otak mengasumsikan bentuk lengkung seperti tubuh yang sexy atau ombak dilautan.

### II.D.3. Makna dan kesan garis

- Secara orientasi garis terdiri dari :

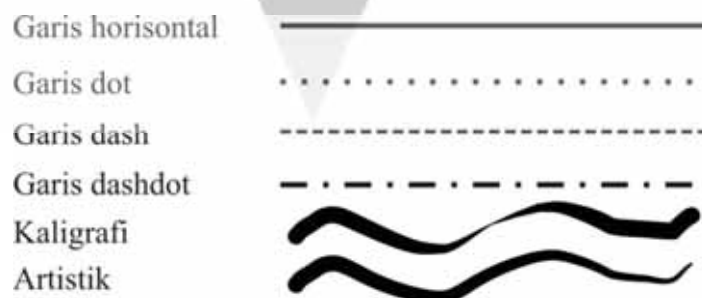
1. Garis lurus **horizontal** : memberikan kesan diam (tidak bergerak), sugesti ketenangan.
2. Garis lurus **vertikal** : memberikan kesan stabil, kekuatan dan kemegahan.
3. Garis lurus miring **diagonal** : memberikan kesan tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
4. Garis melengkung **kurva** : memberikan kesan keanggunan, halus.



Gambar 2.20 : 1. Garis horizontal, 2. Garis vertikal, 3. Garis miring / diagonal, 4. Garis lengkung / kurva

Sumber : analisa penulis

- Style line / gaya garis



- **Kombinasi garis horisontal dan vertikal**

1. Bentuk L :



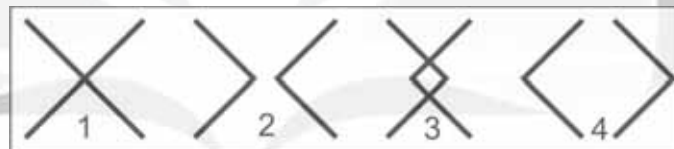
2. Bentuk T :



3. Bentuk palang :



- **Kombinasi garis diagonal**



Gambar 2.21 : 1. Bentuk X, 2. Bentuk >, 3. Bentuk diagonal overlap, 4. Bentuk diagonal berjauhan

Sumber : analisa penulis

Gambar kombinasi garis diagonal memberikan kesan : konflik, perang, benci, larangan. Sebagai contoh pada rambu lalu-lintas “dilarang berhenti”.

- **Kombinasi garis kurva**



Gambar 2.22 : Kombinasi garis kurva

Sumber : analisa penulis



Kombinasi garis kurva memberikan kesan :

- Spiral : kelahiran atau generasi penerus, hipnotis.
- Setengah lingkaran : kekokohan.
- Gelombang : mengalir, lembut, gemulai.

#### II.D.4. Pengolahan garis

Kesan pada garis juga bisa didapatkan melalui proses pengolahan garis, proses-proses pengolahan garis-garis dapat berupa :

- Pengulangan

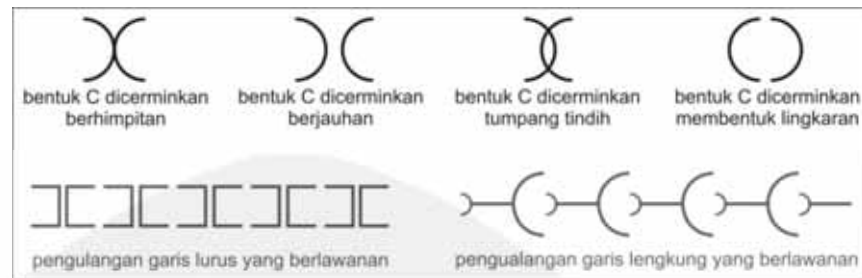
Pengulangan garis akan menimbulkan irama, sehingga garis-garis akan memiliki kesan riang, tenang, stabil. Untuk pengolahan zig-zag akan menimbulkan kesan bergairah, semangat, dinamis (gerak cepat).



Gambar 2.23 : pengulangan garis  
Sumber : analisa penulis

- Pencerminkan (*mirror*)

Pencerminkan garis akan menimbulkan kesan hubungan atau kedekatan, sehingga garis-garis akan memiliki kesan hangat, kedekatan, persamaan atau kemiripan, introspeksi atau sadar diri.

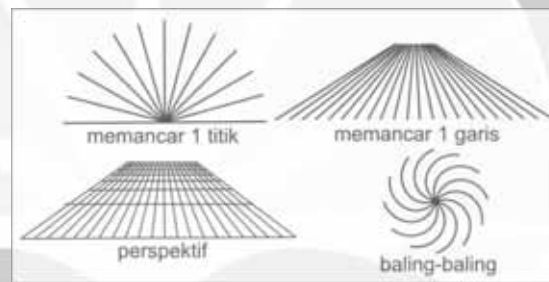


Gambar 2.24 : pencerminan garis

Sumber : analisa penulis

### • Pancaran

Pancaran garis akan menimbulkan kesan adanya jarak, kejauhan, fokus, meledak, spontanitas, memusat, keleluasaan, tanpa batas.



Gambar 2.25 : pancaran garis

Sumber : analisa penulis

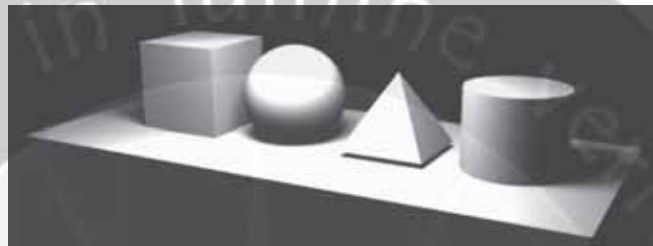
## II.E. Bentuk dan Transformasinya

Bentuk dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa.

Bentuk menurut dimensinya dibedakan menjadi 2 yaitu : 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra). Pada dasarnya bentuk dimulai dari segitiga sampai segi tak terhingga atau lingkaran. Dari bentuk dasar tersebut bisa dikembangkan atau dikombinasikan menjadi beraneka ragam variasi bentuk.

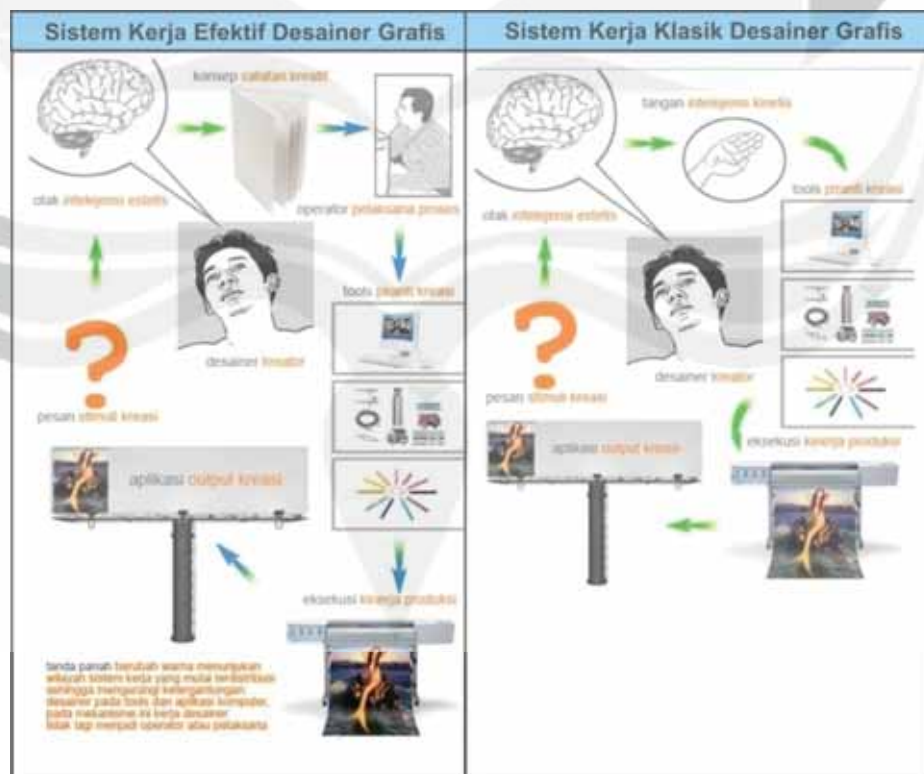


Gambar 2.26 : bentuk 2 dimensi  
Sumber : analisa penulis



Gambar 2.27 : bentuk 3 dimensi  
Sumber : analisa penulis

## II.F. Proses Kreatif Desainer Grafis



Gambar 2.28 : Sistem kerja Desainer Grafis  
Sumber : [www.agesvisual.wordpress.com](http://www.agesvisual.wordpress.com)

Yang membedakan keduanya adalah proses pembuatan konsep secara manual melalui sketsa-sketsa ide, pembuatan catatan ini akan lebih efektif dibandingkan secara langsung menuangkan ide didepan komputer. Arah kerja dan pikiran menjadi lebih terstruktur dan lebih menghemat waktu, sebuah ide-ide yang ada pada catatan kreatif di olah kembali dengan bantuan teknologi komputer.

## II.G. Proses perancangan desain grafis

- **Konsep**

Merupakan hasil kerja pemikiran yang menentukan tujuan atau arah desain, kelayakan desain dan *segment* atau *audience* yang dituju. Sumber inspirasi pembuatan konsep bisa didapatkan dari mana saja yang ingin diterjemahkan kedalam bentuk visual, tidak harus dari dunia desain grafis. Oleh karena itu desain grafis menjadi desain komunikasi visual, karena dapat bekerja untuk membantu pihak-pihak yang membutuhkan solusi secara visual.

- **Media**

Untuk mencapai kriteria *segment* yang dituju, diperlukan studi kelayakan media yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuannya. Media bisa berupa cetak, elektronik, luar ruang dan lain-lain.

- **Ide atau gagasan**

Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, literature, wawasan yang luas, diskusi, wawancara agar desain bisa efektif diterima audience dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan. Kadang untuk mendapat ide, diperlukan suatu ke”gila”an, membuat hal yang tidak mungkin menjadi mungkin, bahkan membenturkan atau membuat sesuatu hal yang konflik atau paradoks.

- **Persiapan data**

Data berupa teks dan gambar, terlebih dahulu kita pilah dan seleksi. Apakah data tersebut penting, sehingga harus tampil, kurang penting sehingga ditampilkan lebih kecil, samar atau dibuang sama sekali. Data bisa berupa data informatif atau data estetis. Data informatif bisa berupa foto atau teks dan judul. Data estetis bisa berupa bingkai, *background*, efek grafis garis atau bidang. Tugas desainer adalah menggabungkan data informatif dan data estetis menjadi suatu kesatuan yang utuh. Tujuan desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan karya secara *visual*, oleh karena itu jangan sampai estetika mengorbankan pesan atau informasi.

- **Visualisasi**

beberapa faktor yang membuat desain menjadi lebih menarik secara visual, antara lain :

➤ Pemilihan warna

Pemilihan warna akan lebih efektif bila setelah dilakukan penyortiran data dengan skala prioritas. Berikut ini strategi pemilihan kriteria dan batasan warna:

1. Karya yang akan disajikan ditujukan untuk segment dengan kelompok umur berapa?. Bila yang dituju untuk *segment* anak muda maka penggunaan warna cerah akan lebih cocok, untuk *segment* usia lanjut warna *grayscale* atau hitam putih akan lebih cocok.
2. Tentukan warna *background* yang akan terlebih dahulu. *Background* berwarna gelap, terang atau sedang, setelah itu tentukan warna-warna yang cocok dengan warna *background*.
3. Ambil warna dari warna data yang paling dominan. Jika data lebih banyak menggunakan warna alam (hijau dan coklat), maka penggunaan warna akan cenderung mengambil warna-warna alam.

➤ Layout

*Layout* atau penyusunan unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. Data unsur grafis dan warna yang telah ditentukan kemudian dilakukan proses tata letak atau *layout*.



➤ Finishing

Setelah data estetis dan informasi tersusun rapi, maka proses selanjutnya adalah proses finishing. Proses finishing adalah menambah detail kedalam desain dapat berupa tekstur, efek, *lighting* dan bentuk-bentuk harmonis.

- **Produksi**

Proses produksi ini adalah proses pencetakan desain ke media. Adapun sebelum melakukan proses cetak, sebaiknya data di *proofing* (*print perview*).



Gambar 2.29 : Proses perancangan desain grafis  
Sumber : data penulis

## II.H. Komponen Desain Grafis

Desain yang menekankan fungsi tanpa keindahan atau estetika tidak akan menarik dan komunikatif, karena fungsi dan estetika saling terkait. “Menarik” atau “indah” dapat dinilai dengan menggunakan mata (lahir) dan dengan hati (batin). Ada beberapa unsur atau komponen desain grafis agar desain dapat menarik mata (*eye catching*), antara lain :

1. Garis
2. Bentuk (*shape*)
3. Warna, tekstur dan cahaya
4. Ilustrasi atau gambar
5. huruf atau tipografi

## 6. Ruang (*space*)

Komponen desain grafis harus melalui proses pengeditan, agar menjadi desain yang menarik. Desain dapat menjadi menarik, komponen-komponen desain grafis harus di komposisikan atau dilayout dengan prinsip desain.

Prinsip komposisi desain antara lain :

### 1. Keseimbangan

Secara keseluruhan, komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Mata akan menangkap keseluruhan halaman desain dalam satu komponen, yang selanjutnya akan dilihat komponen yang lebih kecil.

- Keseimbangan Simetris : komponen desain seakan dicerminkan pada sumbu khayal. Komposisi komponen terlihat sama pada kedua daerah dari garis sumbu. Desain simetris akan lebih mudah diterima oleh mata. Desain simetris memiliki kesan formal, tradisional atau kuno dan membosankan.
- Keseimbangan Asimetris : tidak ada komponen grafis yang tersusun seperti dicerminkan. Desain dengan prinsip asimetris lebih memiliki kesan informal, modern, dinamis dan berani.
- Keseimbangan radial : keseimbangan radial hamper mirip dengan simetris, namun kesan yang ditampilkan seperti ada pancaran dari tengah lingkaran. Keseimbangan radial sangat

mudah ditangkap mata karena seakan-akan mata diarahkan fokus ketitik pusat lingkaran.



Gambar 2.30 : Keseimbangan simetri, keseimbangan asimetri, keseimbangan radial  
Sumber : [www.well-formed-data.net](http://www.well-formed-data.net)

## 2. Keserasian, harmoni dan irama

Irama adalah pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis. Pengulangan bisa berupa urutan gerakan, pola atau pattern tertentu. Berikut adalah beberapa jenis pengulangan:

- Regular : pengulangan komponen grafis dengan jarak dan bentuk yang sama. Pengulangan regular biasa dipakai pada desain border atau bingkai, motif fashion, kertas kado, ubin lantai.



Gambar 2.31 : Irama regular, irama regular ditambah efek perspektif  
Sumber : data penulis

- Mengalir (*flowing*) : pengulangan bentuk seakan menciptakan kesan bergerak, dinamis dan mengalir. Pengulangan ini biasa digunakan untuk animasi.



Gambar 2.32 : Irama dengan perubahan posisi  
Sumber : data penulis

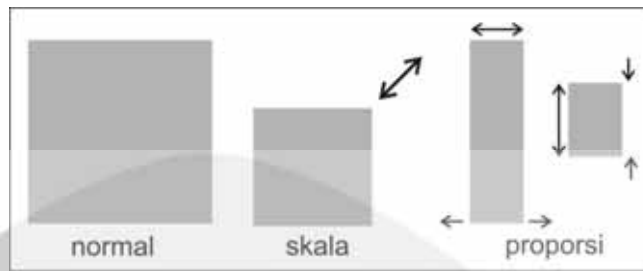
- Progresif atau *gradual* : proses pengulangan yang peralihannya seakan-akan berproses sedikit demi sedikit. Dalam dunia animasi sering disebut sebagai *morphing*.



Gambar 2.33 : Irama progresif pada rotasi  
Sumber : data penulis

### 3. Proporsi dan skala

Skala adalah perubahan ukuran atau size tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang lebar atau tinggi. Sedangkan proporsi adalah perubahan perbandingan antara panjang lebar atau tinggi, sehingga gambar yang mengalami perubahan proporsi sering terlihat distorsi. Dengan mengatur skala dan proporsi, desain memiliki kesan luas atau jauh, sedang, sempit atau dekat.



Gambar 2.34 : Skala dan proporsi  
Sumber : data penulis

#### 4. Fokus (*dominance*)

- Hirarki : tidak semua komponen grafis memiliki porsi yang sama pentingnya, karena *audience* harus difokuskan atau diarahkan kesatu titik. Ada beberapa tahap fokus, mulai dari yang terpenting (*dominant*), pendukung (*sub-dominan*) dan pelengkap (*sub-ordinat*)
  - Dominan : adalah objek yang paling menonjol dan paling menarik.
  - Sub-dominan : adalah objek yang mendukung penampilan objek dominan.
  - Sub-ordinate : adalah objek yang kurang menonjol, bahkan tertindih oleh objek dominan dan sub-dominan, sebagai contoh *background*.
- Kontras : kontras adalah penekanan karena ada perbedaan drastis atau konflik pada komponen desain grafis. Misalnya kontras warna hitam dan putih, kontras garis tebal dan tipis, kontras teks font size besar dan kecil.



Gambar 2.35 : background terang-fokus kurang, background gelap-fokus kuat, konflik antara hitam dan putih  
Sumber : data penulis

## 5. Kesatuan (*unity*)

Semua bagian dan unsur grafis bersatu-padu dan serasi, sehingga *audience* memahaminya sebagai satu kesatuan. Prinsip-prinsip untuk mendapatkan satu kesatuan yang utuh (*unity*) antara lain:

### ➤ Kedekatan dan penutupan (*closure*)

Dengan mendekatkan objek-objek, seakan mata menangkap objek-objek adalah sebuah kesatuan atau grup.



Gambar 2.36 : gambar kanan terlihat empat objek dalam satu grup atau kesatuan dibanding gambar kiri yang terkesan lepas.  
Sumber : data penulis





Gambar 2.37 : Dengan menyusun objek atau foto secara berdekatan, bisa membentuk kesatuan atau grup  
Sumber : [www.soviet-empire.com](http://www.soviet-empire.com)



Gambar 2.38 : Empat kotak terpisah jika diatur berdekatan bisa membentuk huruf H semu  
Sumber : data penulis

### ➤ Kesenambungan (*continuity*)

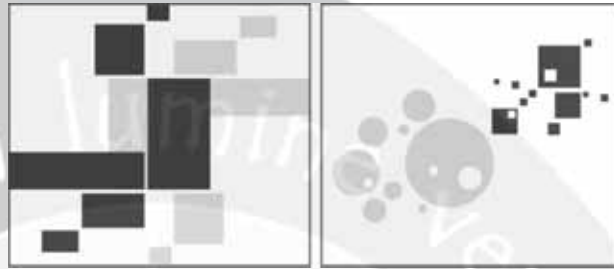
Dengan gambar yang berkesinambungan, mata bisa diarahkan pada objek tertentu. Dengan perspektif dan dibantu garis-garis yang membantu untuk mengarahkan mata. Mata seakan-akan diarahkan menuju objek lain.



Gambar 2.39 : Kesatuan kotak yang mengarah ke orbs dan kesatuan garis yang mengarah ke orbit  
Sumber : data penulis

➤ Kesamaan (*similarity*) dan konsistensi (*consistency*)

Objek dengan bentuk, ukuran, proporsi, warna yang sama cenderung akan terlihat sebagai kesatuan atau grup.



Gambar 2.40 : kiri kesatuan karena kesamaan warna, kanan kesatuan karena kesamaan bentuk  
Sumber : data penulis

➤ Perataan (*alignment*)

Perataan gambar biasanya menggunakan grid dan guideline, sehingga gambar akan sejajar.



Gambar 2.41 : Dengan konsisten pada garis bantu vertical, kita dapat membuat objek rata kiri dan rata kanan  
Sumber : data penulis

➤ Melewati dan menabrak batas

Dalam kehidupan sehari-hari, melewati batas bisa mempunyai arti yang baik dan buruk.



Gambar 2.42 : Desain menabrak batas  
Sumber : data penulis

Desain tanpa menabrak batas terkesan biasa saja, dengan melewati batas desain menjadi lebih berani.

### II.I. Analisis Basis Karya Desain Grafis

Gambar merupakan cara untuk menyampaikan peristiwa dan gagasan diluar diri manusia. Dengan gambar pula dapat menggantikan sejuta kata dan makna dalam penyampaian. Lewat gambar pula dunia yang seakan terasa utopia (dunia khayal) dan khayalan alam pikiran manusia menjadi begitu dekat dan nyata. Sejak dahulu dunia desain terutama desain grafis tidak terlepas dari gambar karena gambar itulah yang dapat menjembatani, memaknai alam manusia dan dunia yang belum dikenal manusia.

Manusia menggunakan tanda dan lambang, lama sebelum bahasa tulis dan merupakan pengangkatan lambang khusus yang merupakan turunan dari bahasa gambar. Perkembangan geometri sebagai gabungan matematika dan diagram memungkinkan orang berpikir bangunan dan pengabstrakan kenyataan lain. Hal ini mengarah pada perancangan (*design*) sebagai titik tolak pembangunan sebuah objek.

Desain sebagai inti karya budaya fisik, lahir melalui berbagai pertimbangan pikiran, gagasan, rasa, dan jiwa penciptanya, yang didukung

oleh faktor luar yang menyangkut penemuan dibidang ilmu dan teknologi, lingkungan, sosial, tata nilai, dan budaya, kaidah estetika, ekonomi, dan politik, sampai ke proyeksi terhadap perkembangan dimasa depan.

Desain telah dianggap sebagai sesuatu yang mewakili peradaban bangsa dan manusia yang mewahani perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan lain-lain dalam masyarakat. Hal tersebut tidak lepas dari komunikasi rupa atau gambar sebagai bentuk komunikasi yang paling awal dalam sejarah peradaban manusia. Setiap desain apapun pasti diawali dengan gambar, sketsa untuk mengkomunikasikan ide yang terserap dalam pemikiran.

#### II.I.1. Desain berbasis *image*



Gambar 2.43 : Desain berbasis image  
Sumber : [www.agesvisual.wordpress.com](http://www.agesvisual.wordpress.com)

Desainer membangun *image* yang merupakan representasi dari gagasan pribadinya atau kliennya. *Image* sangat kuat untuk dipercaya dan merupakan alat komunikasi yang mampu mempengaruhi menyampaikan tema yang ingin diinformasikan dan mempengaruhi emosi, suasana hati orang.

*Image* diambil dengan berbagai cara dan teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan aplikasi dan media. Di dalam desain berbasis *image*, hal utama yang harus diperhatikan oleh seorang desainer adalah memahami bahwa *image-image* yang diekspose harus membawa keseluruhan pesan. *Image* disini diasumsikan sebagai bahasa gambar sehingga sedikit teks untuk bantuan. *Image* dapat memunculkan berbagai interpretasi orang yang melihatnya, jadi harus memiliki arah dan maksud yang jelas.

### II.I.2. Desain berbasis *type*



Gambar 2.44 : Desain berbasis *type*  
Sumber : [www.agesvisual.wordpress.com](http://www.agesvisual.wordpress.com)

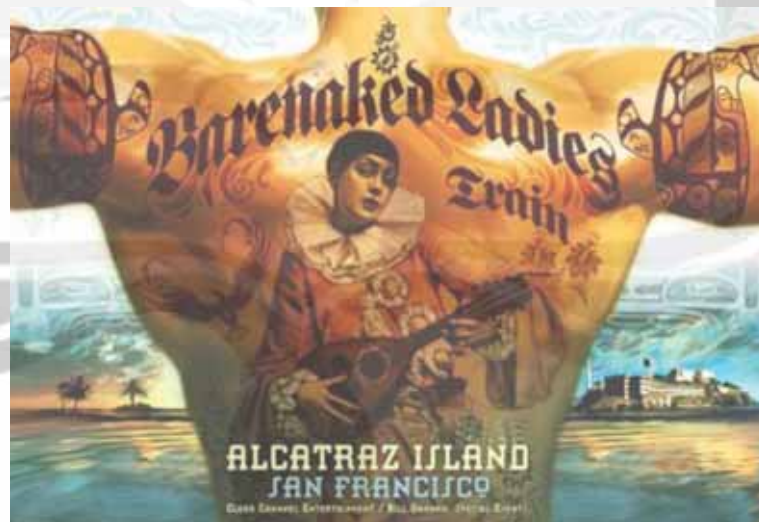
Ada beberapa desainer yang bersandar pada teks untuk menyampaikan suatu pesan. Dalam penggunaan teks desainer memiliki cara yang berbeda dengan tata cara yang biasa dilakukan seorang penulis. Teks pada sudut pandang desainer dilihat secara visual yang memiliki fungsi komunikasi dan fungsi keterbacaan (*readability*). Teks dapat menghentikan perhatian



pada suatu maksud atau arti dari teks itu sendiri. Untuk memperjelas maksud dan tujuan biasanya teks dirubah terminologinya dengan cara dicetak tebal, dimiringkan, digaris bawah, ukurannya diperbesar

### II.I.3. Desain berbasis *image* dan *type*

Komposisi kombinasi antar *image* dan *type* bertujuan untuk memberikan informasi yang lengkap. Eksplorasi berbagai kemungkinan kreatif yang dipresentasikan dalam kombinasi typography (*teks*) dan *image* untuk menciptakan kesesuaian antara “*letterforms*” dan *image* yang seimbang dan baik antara keduanya.



Gambar 2.45 : Desain berbasis *type* dan *image*  
Sumber : [www.agesvisual.wordpress.com](http://www.agesvisual.wordpress.com)



#### II.I.4. Desain berbasis *symbol*, *logo* dan *logotype*

Simbol dan logo adalah hal yang special, berbentuk informasi yang ringkas dan berfungsi sebagai "*identifiers*". Simbol adalah representasi abstrak dari gagasan atau identitas tertentu. Logo adalah visual dalam format simbolis yang berfungsi mewakili konsep-konsep atau kelompok tertentu, sedangkan *logotypes* adalah identifikasi-identifikasi konsep maupun kelompok yang visualisasinya didasarkan pada suatu deretan kata atau teks yang dirangkai khusus. Beberapa identitas merupakan "*hybrid*" atau kombinasi antara *logotypes* dengan simbol. Dalam merancang "*identifiers*" desainer akan menetapkan sebuah *visual* yang jelas dan sesuai dengan visi dan misi sebuah korporasi, kelompok atau gagasan sehingga terwakili dan sesuai dengan masing-masing tujuannya.



Gambar 2.46 : Desain berbasis *symbol*, *logo* dan *logo type*  
Sumber : [www.agesvisual.wordpress.com](http://www.agesvisual.wordpress.com)

## II.J. Peran Desainer dan Fungsi Grafis

### II.J.1. Peran desainer grafis<sup>7</sup>

Dinegara maju desain grafis memiliki peranan dalam bisnis pemasaran produk dan servis telah mendapat pengakuan.

*“Perusahaan-perusahaan dari berbagai macam lingkup bisnis telah menempatkan desain grafis sebagai unsur penting dalam melakukan diferensiasi dan positioning melalui media komunikasi visual”,  
(Gunawan Candra\_director Fabio Orgarato Design Indonesia)*

Maka dari itu desainer memiliki banyak peranan. Dalam menjalankan peran tersebut, desainer diharuskan selalu berganti kostum atau dalam hal ini berganti topi. Ada 5 macam topi yang berbeda sebagai peran seorang desainer grafis :

#### 1. Desainer : **Topi \*1 Desainer**

Topi pertama yang dipakai sebagai desainer tentu saja topi desainer. Sebab desainerlah yang mengendalikan keseluruhan proses dari suatu proyek. Sebagai desainer harus memiliki peran sebagai “pemecah solusi”.

#### 2. Editor dan 3. Kurator : **Topi \*2 dan \*3 Peran penting sebagai editor / curator**

Memimpin tim kreatif inti dalam menyeleksi bakat dari profesi lain diluar profesi desainer grafis, untuk dikontrak sebagai

<sup>7</sup> \_Studio Desain Multi Verseo\_hal62-67\_majalah desain grafis CONCEPT vol 01 edisi 04'08

pendukung suatu proyek, merupakan peran seorang editor dan kurator.

### 3. Pengarah seni : **Topi \*4 Pengarah seni**

Ada kalanya diawal sebuah proyek desain telah mempunyai suatu gambaran yang sangat kuat seperti apa hasil akhir yang akan dicapai. Proses pengarah seni mengambil tanggung jawab secara langsung dalam proses desain.

### 4. Seniman kriya : **Topi \*5 Seniman kriya**

Topi kelima merupakan yang terakhir yaitu topi seniman kriya. Pada dasarnya dipercayai bahwa desain adalah suatu seni. Antusiasme dan keperdulian terhadap desain diekspresikan melalui perhatian yang lebih dan juga kejelian terhadap hal-hal yang detail.

## II.J.2. Etika profesi<sup>8</sup>

“Profesionalisme tanpa etika menjadikannya “bebas sayap” (*vleugel vrij*) dalam arti tanpa bahasa kendala dan tanpa pengarahan. Sebaliknya, etika tanpa profesionalisme menjadikannya “lumpuh sayap” (*vluegel lam*) dalam arti tidak maju bahkan tidak tegak”  
(Soelaiman Soemardi, 2001)

Etika yang disebut sebagai fasilitas moral yang berbicara tentang praxis atau tindakan manusia. Etika tidak mempersoalkan keadaan tetapi hanya pada tindakan yang didasari norma-norma. Kode etik menyatakan perbuatan yang benar atau salah, merupakan perbuatan yang harus dilakukan dan apa yang harus dihindari, karena tujuannya memberikan jasa sebaik-baiknya kepada pengguna jasa.

<sup>8</sup> \_Televisi Sebagai Kanvas Karya Grafis\_hal12\_wahyu ichwandardi\_Majalah Concept VOL01 EDISI04'08

Berikut penjelasan suatu tatanan estetika dalam profesi desainer grafis :

### **1. Standar Etika :**

- Menjaga semua informasi pekerjaan klien
- Menyediakan perencanaan waktu yang benar dan wajib memberitahu kemungkinan tak terduga.
- Transparan dalam menggunakan hal-hal yang berkaitan dengan *property* kekayaan intelektual.

### **2. Liberal Arts :**

Profesi desainer grafis seharusnya mempunyai pengetahuan dan pemahaman akan teori komunikasi, penulisan, psikologi, sosiologi, antropologi dan bisnis serta kemanusiaan.

### **3. Tanggung Jawab Profesi**

Desainer harus tunduk pada maksud dan tujuan AIGA (*American Institut of Graphic Arts*), dan menjunjung standar keprofesionalan sebagai desainer.

### **4. Tanggung Jawab pada Klien**

Desainer bertanggung jawab terhadap klien dengan memberikan hasil terbaik dalam skala tanggung jawab profesinya, memperlakukan seluruh proses kerja dengan baik dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.




### **5. Honorium/Bayaran/Fees**





Desainer tidak diperkenankan menerima bayaran gratis, terkecuali kerjasama dengan lembaga non profit.

## 6. Publikasi







Dalam publikasi “*self promotional*” atau kegiatan publikasi lainnya tidak boleh ada terkadang kesenjangan penyimpangan pernyataan dari kemampuan dan pengalaman desainer.

### II.J.3. Analisa Graphic Design Artist

Data	Biografi	Karya	Analisa
 <p><b>Milton Glazer</b></p>	<p>Illustration design</p> <p>Lahir :1929</p> <p>Lulusan : New York City’s High School of Music &amp; Art</p>	 <p>Urban forest</p>  <p>Beethovbig</p> <p><a href="http://www.miltonglaserposters.com">www.miltonglaserposters.com</a></p>	<p>Karakter desain : natural.</p> <p>Karya-karya yang dihasilkan banyak menggunakan warna-warna alam dan layout teks dan gambar sangat sederhana dan apa adanya.</p>

 <p><b>Richard Saul Wurman</b></p>	<p>Architect dan graphic design</p> <p>Lahir : 1935</p>	 <p>Understanding-children</p> <p>Understanding-health</p> <p><a href="http://www.wurman.com">www.wurman.com</a></p>	<p>Karakter desain : simpler, efektif.</p> <p>Karya-karya yang dihasilkan sangat efektif dalam pemilihan kata dan layuotnya sederhana (simpler).</p>
 <p><b>Jonathan Ive</b></p>	<p>British designer and Senior Vice President of Apple Inc.</p> <p>Lahir : 1967</p>	 <p>Imac-flower shot</p> <p>Ive_008_work</p> <p><a href="http://www.dhub.com">www.dhub.com</a></p>	<p>Karakter desain : transparan, full colours, simple, minimalis-futuristik.</p> <p>Karya-karya yang dihasilkan <i>style</i>-nya minimalis-futuristik dan fungsional, hal ini dapat dilihat dari sudut-sudut yang dihasilkan dan penggunaan material</p>



			transparan dan warna <i>candy tone</i>
 <p><b>Paul Rand</b></p>	<p>Logo designer</p> <p>Lahir : 1914</p> <p>Lulusan :Pratt Institute</p>	 <p>Eye-bee-M poster</p>  <p>Paul_rand_logos</p> <p><a href="http://www.en.wikipedia.org">www.en.wikipedia.org</a></p>	<p>Karakter desain : Impressionism</p> <p>Karya-karya yang dihasilkan penuh dengan warna dan sarat akan makna. Warna-warna yang digunakan mudah ditangkap oleh mata.</p>
 <p><b>Wally Olin</b></p>	<p>Brand consultant &amp; designer</p> <p>Lulusan : Oxford Business School</p>	 <p>Starbucks_coffee logo</p>  <p>Harley_davidson logo</p> <p><a href="http://www.ideaholic.co.kr">www.ideaholic.co.kr</a></p>	<p>Karakter desain : visualization (brand image) and product design.</p> <p>Memandang sebuah desain harus mampu dinikmati oleh kelima panca</p>

			indera yang dimiliki oleh manusia. Bukan hanya untuk dinikmati oleh indra pengelihatannya.
--	--	--	--

Bagan 2.1 : *Design Graphic artist*  
Sumber : [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

Dari kelima desainer terkenal dan cukup berpengaruh terhadap dunia desain grafis, masing-masing desainer memiliki ciri khas masing-masing dalam menanggapi sebuah desain.

Dari perbedaan-perbedaan dan analisa diatas, didapat karakter desain grafis dan desainer yang dilihat dari sudut pandang karakter karya-karya, proses desain, proses pemikiran kreatif para desainer adalah sebagai berikut:

### 1. Ide

‘kemurnian’ ide, tanpa tekanan pihak lain

→ subyektifitas, ‘egois’

### 2. Karakter

‘kesederhanaan’ yang menembus ‘ketidaksederhanaan’

→ beragam, dinamis, tidak populer

### 3. Proses desain

tidak dibatasi oleh tahapan-tahapan tertentu

→ bebas, tanpa hirarki, acak.

#### 4. Pemikiran Kreatif tanpa tekanan dari pihak lain

→ 'jujur sejujur-jujurnya'

### II.K. Fungsi Grafis<sup>9</sup>

Merupakan suatu layanan yang bergerak dalam bidang desain grafis.

Demikian merupakan pengungkapan dari Arif Budiman sebagai *director*

PETAK KUMPET :

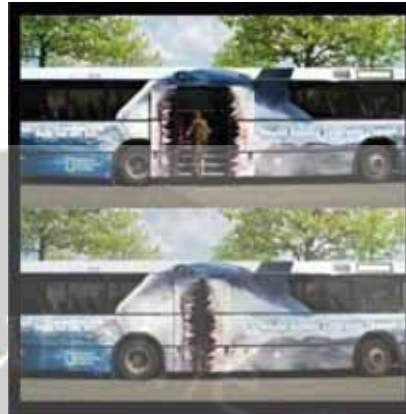
#### 1. Advertising

*"Suatu layanan iklan dalam format komunikasi komersil dirancang untuk mempromosikan penjualan suatu produk, jasa, papan nama pada institusi, organisasi, atau untuk calon kantor politis",  
(Microsoft Encarta, 2008)*

*Advertising* ini melayani bidang pembuatan promosi (*above/below the line*), Corporate Identity (*monotpic, endorse, branded*) dan media *Plecement*. Media informasi promosi dan presentasi pada kanvas grafis berbentuk iklan atau advertensi yang meliputi dua media :

- Media lini (*above the line media*) terdiri dari iklan-iklan yang dimuat dalam media cetak, elektronik (Radio, Tv, Bioskop) serta media luar ruang seperti *billboard* dan bus panel.

<sup>9</sup> \_Satu Atap Beragam Solusi\_hal 37-38\_majalah CONCEPT vol02 edisi08'08



Gambar 2.47 : Iklan kreatif pada fasilitas umum  
Sumber : [www.lanalog.blogspot.com/2009\\_03\\_01\\_archive.html](http://www.lanalog.blogspot.com/2009_03_01_archive.html)

- Media lini (*below the line media*) terdiri dari seluruh media selain diatas seperti *direct mall*, brosur, display material, agenda, *souvenir*.(Renald Kasali, 95:23)

Secara umum dapat dikatakan fungsi desain grafis pada dua bidang tersebut menyampaikan pesan secara *informative, persuasive, attractive* dengan kaidah estetika desain grafis.

- **Corporate Identity**, merupakan identitas yang kebanyakan berorientasi pada bisnis dan selain itu banyak yang dapat diidentifikasi sebagai media yang juga berfungsi sebagai symbol identitas yang mempunyai nilai informasi, seperti relief-relief candi, prasasti dan ukuran yang mengandung simbol, kendati hal tersebut belum biasa dikategorikan sebagai simbol grafis namun maksud dan tujuannya memiliki kesamaan fungsi.

Struktur *corporate identity* dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

- a. **Monotolic** : perusahaan yang hanya menggunakan satu nama beserta tampilan yang khas mewakili perusahaan tersebut. Contohnya : MITSUBISHI, TOSHIBA.
- b. **Endorsed** : organisasi bisnis yang menggunakan nama beberapa perusahaan dan identitas atas nama group. Contohnya : Sumber Baru, Inna (hotel).
- c. **Branded** : perusahaan yang memproduksi barang lebih dari satu jenis dengan berbagai nama merek-merek yang tidak ada hubungannya dengan nama perusahaan. Contoh : Indofood, P&G.
- d. **Media Placement** adalah media penempatan pada papan iklan yang sering ditemui pada tempat-tempat publik. Seperti media promosi seperti bendera (*flag*), billboard, balon, stiker, iklan yang ditempelkan pada kendaraan kantor atau armada angkutan.



Gambar 2.48 : Contoh iklan pada kendaraan kantor  
Sumber : [www.rainbowstiker.com](http://www.rainbowstiker.com)

## 2. Graphic Boutique

Adalah suatu jasa atau layanan promosi dibidang desainer atau lebih tepatnya sebagai media output hard copy/percetakan, seperti *annual report, brochure, poster, calendar, book, postcard, invitation, packaging.*



Gambar 2.49 : Contoh desain packaging  
Sumber : <http://i28.tinypic.com/2q99rg6.jpg>

## 3. Multimedia

*“Adalah ilmu pengetahuan dibidang computer berdasarkan pada presentasi informasi yang menggunakan kombinasi teks, bunyi/suara, gambar, animasi dan video”,*  
(Microsoft Encarta ,2008)

Bentuk aplikasi dari multimedia ini berhubungan dengan *web design, interactive CD, CD presentation, opening tune, credit title dan short animation.*



Gambar 2.50 : Contoh desain opening tune  
Sumber : [www.astalavista.com](http://www.astalavista.com)



#### 4. *Illustration*

Merupakan hasil sketsa atau ilustrasi dari gambaran yang dihiasi dengan rangkaian teks atau gambar untuk mempermudah dalam penyampaian suatu kejadian/cerita. Peranan yang berada di bidang ilustrasi ini berupa layanan kreatif, seperti : *manual drawing, digital drawing, comic, story board*.



Gambar 2.51 : Contoh desain story board  
Sumber : [www.dellasagitaria.blogspot.com](http://www.dellasagitaria.blogspot.com)

### II.L. Pusat Apresiasi Desain Grafis

#### II.L.1. Batasan pengertian Pusat Apresiasi Desain Grafis

Pengertian Pusat Apresiasi Desain Grafis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ketiga, Departemen Pendidikan Nasional <sup>10</sup>:

- **Pusat :** (1) tempat yang letaknya di bagian tengah, (2) titik yang di tengah-tengah benar (dalam bulatan bola, lingkaran, dan sebagainya).

<sup>10</sup> [\\_http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php](http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php)

- **Apresiasi :** (1) kesadaran terhadap nilai seni dan budaya,  
(2) penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu.
- **Desain :** (1) kerangka, bentuk (2) motif, pola, corak.
- **Grafis :** (1) ilustrasi, tipografi (2) fotografi, metode melukis.

Dari penjelasan diatas, *Pusat Apresiasi Desain Grafis* diartikan sebagai tempat atau ruang yang mewadahi kegiatan-kegiatan apresiasi berupa pemahaman, penikmatan, pengkomunikasian dan penghargaan seputar desain grafis di Yogyakarta.

#### II.L.2. Fungsi Pusat Apresiasi Desain Grafis

Fungsi *Pusat Apresiasi Desain Grafis* di Yogyakarta dalam kaitannya sebagai bangunan adalah mewadahi kegiatan para desainer grafis dalam mengapresiasi karya desain grafis sebagai wahana *pemahaman, penikmatan, pengkomunikasian dan penghargaan* desain grafis sebagai karya seni dengan berbagai media yang diolah secara kreatif.

- **Pemahaman** : wadah informasi (*learning*), wadah untuk mengenal, mempelajari segala sesuatu tentang desain grafis.
- **Penikmatan** : wadah kreativitas (*doing*), wadah untuk belajar, mendalami dan mengembangkan minat di bidang seni desain grafis.

- Pengkomunikasian : wadah sosial (*interaction*), wadah untuk berkomunikasi, bertukar pikiran tentang dunia desain grafis dan diluar desain grafis.
- Penghargaan : wadah pertunjukan (*exhibition*), wadah untuk memamerkan karya-karya desain grafis.

### II.L.3. Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari *Pusat Apresiasi Desain Grafis* di Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- Memberikan sarana dan fasilitas yang seluas-luasnya kepada masyarakat untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar tentang dunia desain grafis.
- Memberikan sarana kepada para desainer dan komunitasnya untuk berdiskusi, berlatih dan bereksperimen sebagai proses mendalami desain grafis (pengembangan bakat).
- Memusatkan sarana dan prasarana yang mendukung seni desain grafis, sehingga dapat memberikan kesempatan dan peluang yang lebih besar bagi para desainer untuk memamerkan dan mengapresiasi karyanya.

Sasaran dari *Pusat Apresiasi Desain Grafis* ini adalah masyarakat Yogyakarta pada umumnya, terutama bagi para pecinta, penikmat seni desain grafis yang membutuhkan wadah untuk ber-apresiasi (memahami,

menikmati, komunikasi dan menghargai). Diharapkan dengan hadirnya *Pusat Apresiasi Desain Grafis* di Yogyakarta, masyarakat Yogyakarta dapat menghargai, mencintai dan mengembangkan karya-karya desain grafis yang peranannya sangat penting dalam memberikan informasi-informasi yang sangat penting. Sehingga kota Yogyakarta menjadi *trendsetter* seni desain grafis dan memunculkan para desainer-desainer yang handal dan kreatif yang memiliki kebebasan berekspresi.

### **II.L.3. Manfaat dan skala pelayanan**

Manfaat Pusat Apresiasi Desain Grafis di Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- Memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi dan menyalurkan aspirasi di bidang seni desain grafis.
- Memberikan sarana rekreatif setelah penat dengan kegiatan sehari-hari, sekaligus dapat memberikan kontribusi kepada daerah.

Sedangkan skala pelayanan *Pusat Apresiasi Desain Grafis* hanya sebatas wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya. Tetapi tidak menutup kemungkinan untuk kejenjang yang lebih luas (nasional) sebagai pengembangan seni desain grafis, mengingat kota Yogyakarta sebagai kota budaya dan seni.

#### **II.L.4. Fasilitas Pusat Apresiasi Desain Grafis**

##### **1. Fasilitas Informasi dan Pelayanan Jasa**

Fasilitas ini sebagai wujud apresiasi yang berbentuk pemahaman. Didalam fasilitas ini masyarakat dan desainer dapat belajar tentang seni desain grafis dan mendapat informasi tentang sejarah desain grafis untuk dapat memahami lebih dalam tentang dunia desain grafis.

- Museum sejarah desain grafis
- Perpustakaan
- Informasi dan publikasi
- Penjualan sarana dan prasarana desain grafis
- Toko souvenir dan hasil karya desain grafis

##### **2. Fasilitas Kreativitas**

Fasilitas ini merupakan wujud apresiasi yang berbentuk menikmati. Didalam fasilitas ini masyarakat dan desainer dapat menikmati kebebasan untuk berekspresi melalui eksperimen-eksperimen.

- Sekolah kursus pengembangan minat seni desain grafis
- Auditorium mini untuk menggelar workshop dan seminar
- Ruang printing
- Ruang internet
- Laboratorium computer

### 3. Fasilitas Ruang Sosial

Fasilitas ini merupakan wujud apresiasi yang berbentuk komunikasi. Didalam fasilitas ini masyarakat dan desainer dapat menikmati saran untuk bertukar pikiran dan mengadakan kegiatan sosial antar masyarakat pecinta desain grafis dan para komunitas desainer grafis.

- Ruang cafe sebagai ruang sosial
- *Amphitheatre* outdoor mini

### 4. Fasilitas Hiburan

Fasilitas ini merupakan wujud apresiasi yang berbentuk penghargaan. Penghargaan ini diwujudkan dengan “memperlihatkan” hasil karya-karya siswa sekolah desain grafis dan para desainer desain grafis melalui pameran.

- Exhibition building
- Ruang audiovisual

## II.L.5. Pelaku, jenis, alur dan karakter kegiatan

### 1. Pelaku

Pelaku di *Pusat Apresiasi Desain Grafis* di Yogyakarta ini adalah :

- **Pecinta atau komunitas desain grafis**

Yang dimaksud dengan dengan pecinta atau komunitas desain grafis adalah semua orang yang tertarik, ingin mengetahui lebih dalam atau bahkan orang yang baru ingin



mengenal seni desain grafis seperti pengunjung-pengunjung yang hanya sekedar ingin tahu. Dari tinjauan diatas didapatkan 3 kategori pelaku yaitu :

➤ Perancang atau desainer grafis

Yang dikategorikan kedalam perancang atau desainer grafis adalah pecinta atau komunitas desain grafis yang berapresiasi menghasilkan karya-karya desain grafis. Dalam hal ini perancang atau desainer grafis bukan hanya orang-orang yang bisa menghasilkan karya-karya desain grafis tetapi orang-orang yang juga ingin belajar menghasilkan karya-karya desain grafis yang dapat menjadi *trendsetter* dan fenomenal.

➤ Komunitas

Yang dikategorikan kedalam kelompok ini adalah pecinta desain grafis yang benar-benar tertarik dengan perkembangan seni desain grafis. Didalam kelompok ini pelaku tidak harus dapat menghasikan karya, tetapi pelaku dapat mengekspresikan dirinya dalam bentuk lain, seperti : mengadakan diskusi tentang perkembangan desain grafis, mengadakan workshop, kritik tentang karya-karya desain grafis, jurnalistik, hingga mengadakan pameran-pameran karya desain grafis.

➤ **Pengunjung**

Yang dikategorikan kedalam kelompok ini adalah orang-orang yang hanya sekedar berkunjung, ingin mengenal dan belajar atau ingin mengetahui dunia desain grafis, baik dengan tujuan untuk mencari hiburan, rekreatif, prestise dan sosialisasi antar pengunjung dan pencarian minat atau bakat. Kelompok pelaku ini juga dapat bergabung dengan wadah-wadah atau komunitas-komunitas yang ada dan mendaftar kursus yang diadakan oleh sekolah desain grafis, sehingga dapat lebih mendalami dunia desain khususnya mendesain desain grafis.

• **Pengelola**

Pengelola meliputi orang-orang yang mengoperasikan *Pusat Apresiasi Desain Grafis* dan bertanggung jawab terhadap jalannya kegiatan termasuk juga bertanggung jawab terhadap maintenance bangunan di area *Pusat Apresiasi Desain Grafis*. Berdasarkan aktivitasnya dapat dibedakan menjadi :

- *Pengelola Administrasi*
- *Operasional*
- *Maintenance*
- *Security*

## 2. Jenis Kegiatan

- **Kelompok kegiatan pemahaman (*learning*)**

- Mempelajari desain grafis melalui studi literatur (*reading*).

Dengan tersedianya buku-buku tentang desain grafis dan buku-buku pendukungnya, para pecinta desain grafis dapat mengetahui cara-cara pembuatan dan mendapatkan inspirasi untuk menciptakan sebuah karya-karya desain grafis yang fenomenal.

- Melakukan diskusi terbuka antar pecinta desain grafis. Tujuan dari diskusi ini agar para pecinta desain grafis dapat bertukar pengetahuan tentang dunia desain grafis dengan cara saling *sharring* atau bertukar pendapat.
- Mendaftar kursus disekolah desain grafis. Tujuan adanya sekolah desain grafis ini untk memberikan wadah kepada masyarakat yang ingin belajar lebih dalam tentang dunia desain, khususnya mendesain desain grafis.
- Mengikuti seminar-seminar tentang desain grafis secara rutin. Seminar dilakukan dengan cara mengundang orang-orang yang ahli dibidang seni desain grafis, sehingga dapat menambah dan mengasah pengetahuan tentang dunia desain grafis bagi para pecinta seni desain grafis.

- **Kelompok kegiatan penikmatan (*doing*)**
  - Mengikuti *workshop* dan pelatihan untuk mendalami desain grafis. *Workshop* dan pelatihan diadakan secara berkala, tujuan dari aktivitas ini agar para desainer muda dapat mengetahui tips dan trik menghasilkan karya desain grafis yang baik.
  - Melakukan diskusi karya-karya yang sudah diciptakan. Diskusi karya-karya yang sudah diciptakan bertujuan untuk menambah khasanah dan ilmu proses penciptaan karya desain grafis bagi para pecinta seni desain grafis, selain itu juga diskusi ini merupakan wujud apresiasi penghargaan terhadap desainer pencipta karya yang didiskusikan.
  - Menyewa atau membeli sarana dan prasarana pendukung desain grafis. Persewaan dan penjualan sarana dan prasarana desain grafis bertujuan untuk mempermudah para pecinta desain grafis terutama para desainer dalam menghasilkan karya desain grafis.
  - Menjual hasil karya yang dihasilkan. Bagi para desainer desain grafis dapat menjual karya-karyanya untuk menghasilkan pendapat bagi para desainer, serta untuk mengukur seberapa besar karyanya diminati oleh masyarakat.

- **Kelompok kegiatan pengkomunikasian (*interaction*)**

- Berinteraksi sosial dengan masyarakat, pecinta seni desain grafis dan desainer. Kegiatan interaksi sosial ini sifatnya tidak terikat oleh waktu, merupakan kegiatan berkumpul secara bebas sebagai ajang tukar pikiran dan *sharing* pengalaman yang tidak terikat pada topik desain grafis saja (bebas).
- Berkumpul di café sambil melakukan interaksi sosial. Kegiatan ini merupakan kegiatan interaksi sosial antara masyarakat, pecinta desain grafis dan desainer untuk melakukan komunikasi dan juga dapat sambil melakukan kegiatan *workshop*.

- **Kelompok kegiatan penghargaan (*exhibition*)**

- Mengadakan pameran karya-karya desain grafis sebagai wujud penghargaan terhadap desainer desain grafis, tetapi tidak menutup kemungkinan juga pameran karya desain grafis dari para siswa-siswa sekolah desain grafis dan komunitas-komunitas desain grafis.
- Workshop dan seminar desain grafis yang bertujuan untuk menambah wawasan pengetahuan seputar desain grafis kepada pecinta desain grafis. Dapat berupa penayangan tutorial-tutorial dan proses mendesain karya.

- Diskusi proses kreatif yang digunakan oleh desainer dalam menghasilkan sebuah karya desain grafis. Hal ini bertujuan untuk menginspirasi pecinta desain grafis.

- **Kelompok kegiatan hiburan**

- **Aktivitas Café atau Bar**  
Merupakan aktivitas penunjang yang dapat mendukung aktivitas Pusat Apresiasi Desain Grafis, berfungsi sebagai tempat untuk berinteraksi dan komunikasi.
- **Aktivitas toko souvenir**  
Menjual *merchandise-merchandise* dan hasil karya desain grafis.

- **Kelompok Kegiatan Pengelola**

- 1. **Aktivitas Administrasi**

- *General Manager*, aktivitasnya bertanggung jawab terhadap keseluruhan kegiatan di area Pusat Apresiasi Desain Grafis.
- Sekretaris, bertugas membantu *general manager*.
- **Manager Keuangan**, bertugas mengkoordinir keseluruhan kegiatan yang berhubungan dengan keuangan dan bertanggung jawab untuk melaporkan urusan keuangan kepada *general manager*.
- **Staf keuangan**, bertugas untuk membantu manager keuangan.



- Manager Pendidikan, bertugas untuk mengelola sekolah desain grafis, serta bertanggung jawab pada *general manager*.
- Staf pengajar, bertugas membantu manager pendidikan dan mengajar para siswa-siswa kursus disekolah desain grafis.
- Manager personalia, bertugas untuk mengkoordinir urusan personalia, umum dan administrasi serta bertanggung jawab pada *general manager*.
- Staf personalia, bertugas membantu manager personalia menjalankan tugas.
- Manager operasional, bertanggung jawab mengkoordinir urusan operasional di lapangan, urusan pembekalan, pergudangan dan *maintenance* dan melaporkannya semua kepada *general manager*.
- Staf operasional, membantu manager operasional menjalankan tugasnya didalam kantor.
- Manager marketing, bertugas mengkoordinir urusan promosi dan informasi serta bertanggung jawab untuk melaporkan kepada *general manager*.
- Staf marketing, bertugas membantu manager marketing menjalankan tugasnya.

## **2. Aktivitas Operasional**

- Mengawasi jalannya kegiatan di Pusat Apresiasi Desain Grafis.
- Menyewakan dan menjual sarana dan prasarana desain grafis.
- Mengelola toko souvenir
- Melayani dan memberikan informasi kegiatan yang berlangsung kepada pengunjung.
- Mengatur kegiatan yang sedang berlangsung.
- Mengoperasikan alat-alat yang digunakan di fasilitas.
- Melayani penjualan tiket.
- Menjaga ketertiban disekolah desain grafis
- Mengelola café atau bar
- Mengelola parkir

## **3. Aktivitas *Maintenance***

- Menjaga keamanan dan kebersihan.
- Memelihara kondisi fasilitas yang ada.

### 3. Alur kegiatan

Alur kegiatan berdasarkan jenis kegiatan :

#### ➤ Aktivitas pemahaman (*learning*)



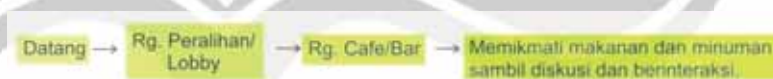
Bagan 2.2 : Alur kegiatan pemahaman (*doing*)

#### ➤ Aktivitas penikmatan (*doing*)



Bagan 2.3 : Alur kegiatan penikmatan (*doing*)

#### ➤ Aktivitas pengkomunikasian (*interaction*)



Bagan 2.4 : Alur kegiatan pengkomunikasian (*interaction*)

#### ➤ Aktivitas penghargaan (*exhibition*)



Bagan 2.5 : Alur kegiatan penghargaan (*exhibition*)

➤ **Aktivitas Hiburan**



Bagan 2.6 : Alur kegiatan hiburan

➤ **Aktivitas Pengelola**

a. Administratif



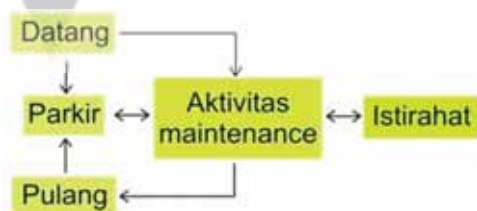
Bagan 2.7 : Alur kegiatan pengelola Administrasi

b. Operasional



Bagan 2.8 : Alur kegiatan pengelola Operasional

c. Maintenance



Bagan 2.9 : Alur kegiatan pengelola Maintenance

#### 4. Karakter kegiatan

Tabel 2.10 : Karakter kegiatan *learning, doing, interaction, exhibition.*

KEGIATAN	KETERANGAN	KEBUTUHAN FASILITAS
Masuk Pusat Apresiasi Desain Grafis	Memasuki area Pusat Apresiasi Desain Grafis	- Entrance jelas dan aman
Parkir	Memarkir kendaraan	- Area parkir sesuai dengan dimensi kendaraan - Sirkulasi kendaraan nyaman dan aman - Pos keamanan dan parkir
Masuk ke bangunan	Memasuki bangunan	- Akses dari tempat parkir ke entrance bangunan jelas - Adanya foyer / ruang peralihan / ruang transisi - Lobby berkesan akrab - Adanya ruang informasi
Mendaftar untuk masuk ke perpustakaan	Berlaku bagi yang sudah menjadi anggota dan belum menjadi anggota	- Adanya tempat penitipan barang - Rg. Pengelola perpustakaan untuk melayani pinjam-meminjam buku - Ruang baca yang nyaman - Rak buku tertata dengan baik dan memiliki sirkulasi yang nyaman
Membaca dan meminjam buku	Selain buku-buku yang berhubungan dengan desain grafis juga tersedia arsip-arsip data tentang perkembangan segala kegiatan desain grafis	- Ketenangan di area perpustakaan - Pembagian area rak yang jelas antara buku yang boleh dipinjam dan buku referensi - Area rak arsip yang terpisah dengan rak buku
Mendaftar untuk kursus ke sekolah desain grafis	Menanyakan informasi kursus dan melakukan pendaftaran kursus	- Rg informasi dan pendaftaran jelas - Rg kelas yang nyaman dan inspiratif - Rg pengajar untuk melayani para siswa
Proses belajar mengajar	Menggunakan kelas untuk belajar teori desain grafis	- Nyaman - View positif - Tenang - Inspiratif
Mengerjakan tugas menggunakan laboratorium komputer	Menggunakan laboratorium computer untuk mengerjakan tugas	- Nyaman - View positif - Tenang - Inspiratif
Menunggu aktivitas yang akan dilakukan	Menunggu sambil duduk-duduk dan ngobrol	- Nyaman - View positif, untuk menghindari kebosanan disaat menunggu - Bersifat akrab - Sirkulasi bebas

Diskusi tentang desain grafis secara umum, proses kreatif pembuatan suatu karya desain grafis	Diskusi ini terbuka untuk umum pecinta desain grafis dan para siswa sekolah desain grafis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Lighting</i> dan posisi ruang lebih bersifat fleksibel</li> <li>- Bersifat akrab</li> <li>- <i>View</i> positif</li> </ul>
Seminar desain grafis	Seminar dengan mendatangkan tamu yang bersifat temporer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tersedianya podium yang sifatnya fleksibel</li> <li>- Tersedianya <i>sound system</i></li> <li>- Tersedianya layar proyektor untuk menayangkan <i>slide</i> presentasi</li> <li>- <i>Lighting</i> mampu menyinari seluruh ruangan</li> </ul>
Workshop dan pelatihan	Workshop ini sifatnya instan dan terbatas materinya, diperuntukan untuk umum dan diadakan dalam jangka waktu tertentu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendaftaran peserta</li> <li>- Ruangan bersifat edukatif dan inspiratif</li> <li>- Ruang pelatihan yang fleksibel (<i>setting</i> ruang fleksibel)</li> <li>- Sirkulasi ruang bebas untuk melakukan pergerakan</li> <li>- <i>Lighting</i> yang cukup nyaman untuk menerangi ruangan</li> <li>- Sarana pendukung pelatihan desain grafis yang lengkap</li> </ul>
Mencetak hasil karya	Ruang printing yang berfungsi melayani pencetakan hasil karya desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nyaman</li> <li>- Besaran ruang mampu menampung mesin cetak</li> <li>- Gudang penyimpanan</li> <li>- Sirkulasi nyaman</li> <li>- Ruang tunggu</li> <li>- <i>View</i> positif</li> </ul>
Toko penjualan sarana dan prasarana desain grafis	Menjual sarana dan prasarana desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gudang penyimpanan</li> <li>- Ruang informatif (dapat digunakan untuk menerangkan kegunaan alat)</li> <li>- Ruang bersifat terbuka</li> </ul>
Membeli tiket Museum Desain Grafis	Memasuki area Museum Desain Grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang memiliki karakter dinamis dan atraktif</li> <li>- Nyaman</li> <li>- Sirkulasi nyaman dan leluasa (pergerakan bebas)</li> <li>- <i>Lighting</i> diatur untuk mendukung suasana museum</li> </ul>
Menonton tayangan film documenter karya-karya desain grafis dan proses pembuatan karya desain grafis	Ruang Auditorium mini berfungsi untuk menayangkan film-film documenter desain grafis sekaligus mendiskusikannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>View</i> positif</li> <li>- Tersedia ruang istirahat</li> <li>- Nyaman</li> <li>- Sirkulasi jelas dan nyaman</li> <li>- Ruang Kontrol berfungsi sebagai ruang control peralatan dan <i>sound system</i></li> <li>- Adanya stage untuk layar dan meja moderator</li> </ul>



Toko souvenir dan hasil karya desain grafis	Menjual souvenir dan hasil karya desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gudang penyimpanan</li> <li>- Ruang informative</li> <li>- Nyaman</li> <li>- Ruang bersifat terbuka</li> </ul>
Ruang komunal	Amphitheatre terbuka berfungsi sebagai ruang terbuka, ruang komunikasi dan pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang nyaman</li> <li>- Bersifat terbuka sekaligus sebagai ruang hijau</li> <li>- Stage untuk pertunjukan</li> <li>- Ruang duduk bersifat nyaman dan hangat</li> <li>- View positif</li> <li>- Ruang control peralatan</li> <li>- Gudang peralatan</li> </ul>
Pulang dari <i>Pusat Apresiasi Desain Grafis</i>	Keluar area <i>Pusat Apresiasi Desain Grafis</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kejelasan arah ke area parkir</li> <li>- Jalan keluar yang aman</li> </ul>

Tabel 2.2 : Karakter Kegiatan Hiburan

*Café dan Bar*

KEGIATAN	KETERANGAN	KEBUTUHAN FASILITAS
Masuk	Datang ke counter, langsung memesan dan menerima pesanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rak, refrigerator penyimpan makanan dan minuman yang siap santap</li> <li>- Rak dua arah (self service)</li> <li>- Ke meja / kursi dan langsung menempati</li> <li>- Pelayan dibalik meja bar siap melayani</li> </ul>
Menikmati makanan dan minuman	Menikmati pesanan makanan dan minuman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kontak visual / view yang positif agar pengunjung merasa betah</li> <li>- Adanya hiburan (tv, screen, musik / audio, mainan anak)</li> <li>- Berkesan akrab</li> <li>- Ruang gerak yang cukup</li> </ul>
Selesai	Selesai makan dan minum	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posisi kasir terlihat oleh pengunjung / dekat pintu keluar</li> <li>- Pelayan yang bebas bergerak (servis)</li> </ul>

*Restaurant / Kantin*

KEGIATAN	KETERANGAN	KEBUTUHAN FASILITAS
Masuk	Datang dan langsung masuk ke kantin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemeja dan kursi langsung ditempati</li> <li>- Pelayan <i>stanby</i> dan siap melayani</li> </ul>

Menunggu pesanan	Menunggu pesanan diracik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kontak visual / view positif agar pengunjung merasa betah</li> <li>- Adanya hiburan seperti tv, musik/audio</li> <li>- Berkesan akrab</li> <li>- Ruang gerak yang cukup</li> </ul>
Mengantar pesanan	Pelayan mengantarkan pesanan ke meja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang gerak yang cukup untuk pelayan melakukan kegiatannya</li> </ul>
Menikmati makanan dan minuman	Menikmati pesanan makanan dan minuman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kontak visual / view positif agar pengunjung merasa betah</li> <li>- Adanya hiburan seperti tv, musik/audio</li> <li>- Berkesan akrab</li> <li>- Ruang gerak yang cukup</li> </ul>
Selesai	Selesai makan dan minum	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posisi kasir terlihat oleh pengunjung atau dekat dengan pintu keluar</li> </ul>

#### *Merchandise shop*

KEGIATAN	KETERANGAN	KEBUTUHAN FASILITAS
Masuk	Melihat-lihat dan membeli souvenir, karya-karya desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Etalase pajangan</li> <li>- Rak-rak pajangan</li> <li>- Rak-rak baju</li> <li>- Rak penyimpanan</li> <li>- Ruang gerak yang cukup</li> <li>- View positif yang membuat pengunjung merasa betah</li> </ul>
Selesai	Selesai melihat-lihat atau membeli	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posisi kasir terlihat oleh pengunjung atau dekat dengan pintu keluar</li> </ul>

**Tabel 2.11 : Karakter Kegiatan Pengelola**

KEGIATAN	KETERANGAN	KEBUTUHAN FASILITAS
Administratif	Administrasi management Pusat Apresiasi Desain Grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meliputi : Rg. General Manager, Rg Sekretaris General Manager, Rg. Manager keuangan, Rg. Staf keuangan, Rg. Manager personalia, Rg. Staf personalia, Rg. Manager personalia, Rg. Staf personalia, Rg. Manager operasional, Rg. Staf operasional, Rg. Manager marketing, Rg. Staf Marketing</li> <li>- Area ini merupakan semi-privat area, hanya yang berkepentingan yang diperbolehkan masuk</li> </ul>

Operasional	Aktivitas pengelolaan yang berhubungan langsung dengan fasilitas yang tersedia di <i>Pusat Apresiasi Desain Grafis</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gudang penyimpanan alat</li> <li>- Rg. Staf dan Rg. Ganti yang dilengkapi dengan kamar mandi dan toilet</li> <li>- Mengawasi jalannya kegiatan di <i>Pusat Apresiasi Desain Grafis</i></li> <li>- Menjual sarana dan prasarana desain grafis</li> <li>- Melayani kebutuhan pengunjung</li> <li>- Mengoperasikan peralatan yang digunakan</li> <li>- Melayani penjualan tiket</li> <li>- Menginformasikan kegiatan yang berlangsung di <i>Pusat Apresiasi Desain Grafis</i></li> <li>- Mengatur kegiatan yang berlangsung di <i>Pusat Apresiasi Desain Grafis</i></li> <li>- Mengajar kursus siswa sekolah desain grafis</li> </ul>
Maintenance	Perawatan fisik bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjaga keamanan</li> <li>- Menjaga dan memelihara kondisi fasilitas di <i>Pusat Apresiasi Desain Grafis</i></li> </ul>

## II.M. Pendekatan kebutuhan dan besaran ruang

### II.M.1. Kebutuhan ruang

Tabel 2.13 : Kebutuhan Ruang

Kelompok Kegiatan	Jenis Kegiatan	Ruang	Jumlah	Keterangan
Learning, Doing, Interaction, Exhibition	Masuk ke area <i>Pusat Apresiasi Desain Grafis</i>	- Rg. parkir		Sirkulasi kendaraan dan orang
	Masuk kedalam bangunan	- Lobby / Rg. Peralihan / Rg. Transisi	1	Lobby dapat dilihat dengan jelas dan bersifat akrab
	Aktv. Perpustakaan	- Rg. Penitipan	1	Pembagian tata letak rak-rak buku yang bisa dipinjam dan tidak bisa dipinjam jelas
		- Rg. Pendaftaran	1	
		- Rg. Baca	1	
		- Rg. Rak buku	1	
		- Rg. Rak arsip	1	
	Menunggu	- Rg. Tunggu	1	

Pendaftaran	- Rg. Pendaftaran	1	
Diskusi	- Rg. Diskusi	2	
Seminar	- Rg. Seminar - Rg. Press Conference	1 1	Ruang lebih bersifat sebagai ruang serbaguna
Kursus desain grafis	- Rg. Teori - Rg. Praktik - Rg. Peralatan - Rg. Konsultasi - Rg. Komputer - Rg. Pengajar	5 5 1 2 2 1	Kursus bertujuan untuk mengenalkan teori dan teknik pembuatan karya desain grafis.
Workshop dan pelatihan	- Rg. Teori - Rg. Komputer - Rg. Konsultasi	1 1 1	Workshop bertujuan untuk mengenalkan pembuatan karya desain grafis, namun waktunya terbatas
Penjualan sarana dan prasarana desain grafis	- Gudang penyimpanan - Rg. Display dan rak-rak - Rg. Pelayanan - Rg. Kasir	1 1 1 1	Adanya pelayanan penggunaan alat secara singkat
Penjualan dan pembelian hasil karya desain grafis	- Gudang penyimpanan - Rg. Display dan rak-rak - Rg. Pelayanan - Rg. Kasir	1 1 1 1	Barang-barang yang dijual-belikan berupa hasil karya desain grafis. Dapat berupa : kaos, mug, desain, poster dan lain-lain
Melihat display / pameran di Museum Desain Grafis	- Gudang penyimpanan - Rg. Pamer - Rg. Istirahat - Rg. Informasi dan lobby - Tiket box	1 1 1 1 1	Barang-barang yang dipamerkan bertema sejarah desain grafis. Dapat berupa poster-poster dan replika peralatan mendesain
Melihat display / pameran di Desain Grafis Exhibition	- Gudang penyimpanan - Rg. Pameran - Rg. Istirahat - Rg. Informasi dan lobby - Tiket box	1 1 1 1 1	Pameran di desain grafis exhibition diadakan secara berkala dan waktunya terbatas

	Menikmati tayangan film-film yang berhubungan dengan tema pameran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gudang penyimpanan alat</li> <li>- Studio mini</li> <li>- Rg. Proyektor</li> <li>- Rg. Kontrol</li> <li>- Rg. Transisi / foyer</li> </ul>	1 1 1 1 1	Audiovisual berfungsi untuk memutar film-film tema pameran
Pendukung	Café dan Bar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area makan dan minum</li> <li>- Area bar</li> <li>- Area makanan siap saji</li> <li>- <i>Pantry bar</i></li> <li>- Dapur <i>Café</i></li> <li>- Rg. Cuci</li> <li>- Rg. Kasir</li> <li>- Rg. Staf</li> <li>- <i>Corner staff</i></li> <li>- Gudang</li> </ul>	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Dapat digunakan untuk berkumpul dan pertemuan sesama komunitas desain grafis, maka dari itu dituntut faktor kenyamanan
	Kantin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area makan dan minum</li> <li>- Dapur kantin</li> <li>- Rg. Cuci</li> <li>- Kasir</li> <li>- <i>Corner staff</i></li> <li>- Gudang</li> <li>- Rg. staf</li> </ul>	1 1 1 1 1 1 1	
	Service Area	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavatory</li> <li>- Gudang</li> <li>- Parkir</li> </ul>	1	
Pengelola	Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rg. <i>General manager</i></li> <li>- Rg. Sekretaris</li> <li>- Rg. Manager dan staff keuangan</li> <li>- Rg. Manager dan staff keuangan</li> <li>- Rg. Manager dan staff personalia</li> <li>- Rg. Manager dan staff operasional</li> <li>- Rg. Manager dan staff marketing</li> <li>- Lavatory</li> <li>- Rg. Tamu</li> <li>- <i>Receptionist</i></li> <li>- Dapur kecil</li> <li>- Gudang</li> <li>- Rg. Rapat</li> <li>- Rg. Keamanan</li> </ul>	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	

	Operasional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Receptionist</li> <li>- Rg. Pengelola harian perpustakaan</li> <li>- Rg. Pengelola harian museum</li> <li>- Rg. Pengelola harian sekolah desain grafis</li> <li>- Rg. Pengelola harian diskusi dan seminar</li> <li>- Rg. Informasi</li> <li>- Rg. Staff pengajar harian sekolah desain grafis dan workshop/pelatihan</li> <li>- Lavatory</li> <li>- Pantry</li> </ul>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	
	Maintenance	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pos keamanan</li> <li>- Pos parkir</li> <li>- Gudang <i>cleaning service</i></li> <li>- Rg. <i>Mechanical electrical</i></li> <li>- Rg. genset</li> </ul>	<p>2</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	

## II.M.2. Besaran ruang

Besaran ruang bertujuan untuk mendapatkan ruang gerak (sirkulasi) sesuai dengan kegiatan yang diwadahi. Dasar dari pertimbangan besaran ruang antara lain :

1. Kegiatan atau aktivitas yang berlangsung didalam ruang yang meliputi bentuk, pola dan cara kegiatan.
2. Jumlah pelaku kegiatan.
3. Besarnya gerak / *flow* pelaku kegiatan.

Pada ruang-ruang yang telah memiliki standart, biasanya *flow* gerak telah diperhitungkan didalam standart tersebut. Namun pada ruang-ruang yang didesain khusus diperhitungkan sendiri. Perincian prosentase gerak adalah sebagai berikut :



- 20% : untuk kebutuhan sirkulasi.
- 30% : untuk tuntutan kenyamanan fisik.
- 40% : untuk tuntutan kenyamanan psikologis.
- 70%-100% : keterkaitan dengan banyak kegiatan.

Untuk menetapkan jumlah dan kapasitas pelaku dari fasilitas yang akan disediakan, perhitungannya menggunakan asumsi banyaknya jumlah komunitas dan sekolah desain grafis yang ada di Yogyakarta saat ini ;

- Jumlah komunitas desain grafis di Yogyakarta saat ini ada sekitar 20 komunitas. Diasumsikan jumlah anggota setiap komunitas 20 orang (merupakan orang-orang yang dianggap aktif dan mengetahui perkembangan desain grafis). Maka total pecinta desain grafis saat ini  $20 \times 20 : 400$  orang.
- Jumlah sekolah desain grafis di Yogyakarta saat ini ada sekitar 5 yang membuka program khusus desain grafis. Diasumsikan setiap sekolah desain grafis memiliki siswa 50 siswa. Maka total siswa pecinta desain grafis saat ini  $5 \times 50 : 250$  orang
- Diperkirakan orang-orang diluar komunitas dan sekolah desain grafis yang akan tertarik untuk mengunjungi dan datang ke area *Pusat Apresiasi Desain Grafis* sebanyak 10%. Maka jumlah pengunjung diluar komunitas dan siswa sekolah desain grafis :  $650 \times 10\% : 65$
- Maka total pengunjung diasumsikan: 705 orang

Tabel 2.14 : Besaran Ruang

RUANG	ASUMSI KEBUTUHAN	KAPASITAS	LUAS/ORANG(m <sup>2</sup> )	TOTAL (m <sup>2</sup> )
<b>1. Keg. Learning, doing, interaction, exhibition</b>				
- Lobby utama/rg peralihan	Display karya desain grafis dan informasi, sofa	100 org	0,8	80
- Perpustakaan				
➤ Rg. Penitipan	Locker	50/5	0,4 x ,05	2
➤ Rg. Daftar	Meja kursi	2 org	1,5	3
	Komputer	2 buah	1,5	3
	Sirkulasi		30%	1,8
➤ Rg. Baca	Meja kursi	50 org	1,5	75
	Sirkulasi		30%	22,5
➤ Rg. Rak buku		20 rak :		100
➤ Rg. Rak arsip		15 rak :		75
- Rg. Tunggu	Sofa	50	0,8	40
	Sirkulasi		30%	12
- Rg. Pendaftaran	Meja kursi	4 org	1,5	6
	Komputer	4 buah	1,5	6
	Sirkulasi		30%	3,6
- Rg. Diskusi	2 Ruangan	@ 50 org x 2	0,8	80
	Sirkulasi		40%	16
- Rg. Seminar	Area peserta	100 Org	0,8	800
	Podium	Asumsi		70
	Sirkulasi		40%	348
			Asumsi	32
- Rg. Press conference				
- Rg. Kursus desain grafis	5 Rg. Kelas	@ 20 org	@2,5	250
➤ Rg. Teori	5 Rg. Editing	@ 20 org	@2,5	250
➤ 5 Rg. Praktek			Asumsi	24
➤ Rg. Peralatan	2 Ruang	@ 4 org	@10	80
➤ 2 Rg. Konsultasi	2 Ruang	@ 20org	@2,5	100
➤ 2 Rg. Komputer		8 org	0,8	6,4
➤ Rg. Pengajar			30%	213
➤ Sirkulasi				
- Rg. Workshop dan pelatihan		30 org	2,5	75
➤ Rg. Teori		30 org	2,5	75
➤ Rg. Praktek		30 org	2,5	75
➤ Rg. Komputer			Asumsi	10
➤ Rg. Konsultasi		3 org	2,5	7,5
➤ Rg. Pengajar			30%	73
➤ Sirkulasi				
- Rg. Penjualan sarana dan prasarana desain grafis			Asumsi	40
➤ Gudang penyimpanan	Meja kursi	@ 4 org x 2	1,5	10
➤ Rg. Display dan rak-rak	Etalase		Asumsi	40
	Sirkulasi		70%	35
	Sirkulasi		30%	1,8

➤ Rg. Pelayanan	Meja kursi	4 org	1,5	6
	Rak barang	1 buah	1,2	1,2
➤ Rg. Kasir	Komputer	2 buah	1,5	6
	Sirkulasi		30%	2,16
- Rg. Penjualan dan pembelian hasil karya desain grafis			Asumsi	40
➤ Gudang penyimpanan	Meja kursi	@ 4 org x 2	1,5	10
➤ Rg. Display dan rak-rak	Etalase		Asumsi	40
	Sirkulasi		70%	35
➤ Area belanja	Area pergerakan	30 org	0,8	24
	Sirkulasi		20%	4,8
➤ Rg. Pelayanan	Sirkulasi		30%	1,8
	Meja kursi	4 org	1,5	6
	Rak barang	1 buah	1,2	1,2
➤ Rg. Kasir	Komputer	2 buah	1,5	6
	Sirkulasi		30%	2,16
- Museum Desain Grafis				
➤ Lobby / Rg. Transisi	Display karya desain grafis dan informasi museum, sofa	50 org	0,8	40
	Tiket box		Asumsi	12
	Sirkulasi		30%	15,6
➤ Rg. Informasi	Meja kursi	6 org	@ 1,5	9
	Komputer	2 buah	@ 1,5	3
	Sirkulasi		30%	3,6
➤ Rg. Pengelola museum	Meja kursi	4 org	@ 1,5	6
	Computer	1 buah	@ 1,5	1,5
	Rg. Tamu	6 org	@ 1,5	9
	Sirkulasi		30%	5
➤ Rg. Keamanan	Meja kursi	2 org	@ 1,5	3
	Computer CCTV	4 buah	@ 1,5	6
		2 buah	@ 16	32
➤ Lavatory	Meja kursi	10 org	@ 1,5	15
➤ Rg. Istirahat			Asumsi	200
➤ Rg. Display pameran	Sirkulasi		70%	140
➤ Gudang peralatan			Asumsi	40
- Desain Grafis Exhibition				
➤ Lobby / Rg. Transisi	Display karya desain grafis dan informasi exhibition, sofa	50 org	0,8	40
	Tiket box		Asumsi	12
	Sirkulasi		30%	15,6
➤ Rg. Informasi	Meja kursi	6 org	@ 1,5	9
	Komputer	2 buah	@ 1,5	3
	Sirkulasi		30%	3,6
➤ Rg. Pengelola Desain Grafis	Meja kursi	4 org	@ 1,5	6
	Komputer	1 buah	@ 1,5	1,5
	Rg. Tamu	6 org	@ 1,5	9

Exhibition	Sirkulasi		30%	5
➤ Rg. Keamanan	Meja kursi	2 org	@ 1,5	3
	Komputer CCTV	4 buah	@ 1,5	6
		2 buah	@ 16	32
➤ Lavatory	Meja kursi	10 org	@ 1,5	15
➤ Rg. Istirahat			Asumsi	150
➤ Rg. Display pameran	Sirkulasi		70%	105
➤ Gudang peralatan	Jalur truk	1 buah	4 x 8	32
➤ Loading dock	Meja kursi	70 org	@ 1,5	105
- Rg. Audiovisual mini			Asumsi	12
➤ Rg. Kontrol	Stage		Asumsi	40
	Sirkulasi		30%	47
<b>2. Kegiatan Hiburan</b>				
- Café dan Bar				
➤ Area makan dan minum	Area pergerakan	160	0,8	128
	Meja	75 buah	0,5 x 0,5	19
	Kursi	150 buah	1,2 x 0,8	144
	Sirkulasi		20%	58
➤ Area Bar	Area pergerakan	60	0,8	48
	Meja	1 buah	40 x 1	40
	Kursi	50 kursi	0,5 x 0,5	12,5
	Sirkulasi		20%	20
➤ Area makan siap saji	Area pergerakan	12	0,8	9,6
	Meja	2 buah	1,2 x 0,8	1,92
	Kursi	4 buah	0,5 x 0,5	1
	Rak	4 buah	3 x 1,2	14,4
	Refrigerator	1 buah	1 x 2	2
	Sirkulasi		20%	5,78
➤ Pantry Bar		5 pelayan	25% area bar	30
➤ Dapur Café		4 koki + 10 pelayan	35% area café	122
➤ Rg. Cuci			15% area dapur dan pantry	22,8
➤ Kasir	Meja kursi	4 org	1,5	6
	Komputer	2 buah	1,5	3
	Sirkulasi		30%	2,7
➤ Corner staff	Area pergerakan	10 pelayan	0,8	8
	Meja kursi	5 buah	1,5	7,5
	Sirkulasi		20%	3,1
➤ Gudang			Asumsi	20
➤ Rg. Staff	Area gerak	10 org	0,8	8
	Locker	10/2	0,4 x 0,5	1
	Sirkulasi		20%	1,8
- Kantin				
➤ Rg. Makan dan minum	Area pergerakan	100	0,8	80
	Meja	100	1,2 x 0,8	96
	Kursi	50	0,5 x 0,5	12,5
	Sirkulasi		30%	57
➤ Dapur kantin		4 koki + 10 pelayan	30% area makan	73,6
➤ Rg. Cuci			15% area	11

➤ Kasir	Meja kursi	4	dapur	6
	Komputer	2	1,5	3
➤ Corner staff	Sirkulasi		30%	2,7
	Area pergerakan	6 pelayan	0,8	4,8
	Meja kursi	2	1,5	3
➤ Gudang	Sirkulasi		20%	1,5
➤ Rg. Staff	Area pergerakan	10 org	Asumsi	20
	Locker	10/2	0,8	8
- Service Area	Sirkulasi		0,4 x 0,5	1
➤ Lavatory			20%	1,8
	<b>Pria</b>			
	Area pergerakan	20 org	0,8	16
	WC	10 org	1 x 1,5	15
	Urinoir	10 buah	0,5 x 0,8	4
	Wastafel	5 buah	1 x 0,8	4
	Sirkulasi		20%	7,8
	<b>Wanita</b>			
	Area pergerakan	20 org	0,8	16
	WC	10 org	1 x 1,5	15
	Urinoir	10 buah	0,5 x 0,8	4
	Wastafel	5 buah	1 x 0,8	4
	Sirkulasi		20%	7,8
➤ Gudang			Asumsi	40
➤ Parkir		100 mobil	2,4 x 5,5	1320
		250 motor	1 x 2,2	550
	Sirkulasi		40%	748
<b>3. Kegiatan Pengelola</b>				
- Administrasi				
➤ Rg. General manager	Rg. Kerja + Rg. Tamu	1 org + maks 4 org tamu	Asumsi	16
➤ Rg. Sekretaris		1 org		
➤ Rg. Manager dan staff keuangan	Rg. Kerja + rak	4 org	8	32
➤ Rg. Manager dan staff personalia	Rg. Kerja + rak	4 org	8	32
➤ Rg. Manager dan staff operasional	Rg. Kerja + rak	8 org	8	64
➤ Rg. Manager dan staff marketing	Rg. Kerja + rak	6 org	8	32
➤ Lavatory	<b>Pria</b>			
	Area pergerakan	4	0,8	3,2
	WC	1	1 x 1,5	1,5
	Urinoir	3	0,5 x 0,8	1,2
	Wastafel	1	1 x 0,8	0,8
	Sirkulasi		20%	1,3
	<b>Wanita</b>			
	Area pergerakan	4	0,8	3,2
	WC	3	1 x 1,5	4,5
	Wastafel	1	1 x 0,8	0,8
	Sirkulasi		20%	1,7
➤ Rg. Tamu		8 org	1,8	14,4
➤ Receptionist	Area pergerakan	2 org	0,8	1,6
	Meja kursi	2 org	1,5	3

➤ Dapur kecil	Sirkulasi		20% Asumsi	0,9
➤ Gudang			Asumsi	6
➤ Rg. Rapat		15 org	1,6	8
➤ Rg. Keamanan		1 org	1,5	24
- Operasional				1,5
➤ Receptionist		2 org	Asumsi	4
➤ Rg. Pengelola harian	Rg. Kerja + Rg. Tamu	6 org	8	48
➤ Rg. Pengelola perpustakaan	Rg. Kerja + Rg. Tamu	16 org	8	128
➤ Rg. Pengelola harian museum	Rg. Kerja + Rg. Tamu	6 org	8	48
➤ Rg. Pengelola harian sekolah desain grafis	Rg. Kerja + Rg. Tamu	6 org	8	48
➤ Rg. Pengelola harian diskusi dan seminar	Area pergerakan	4 org	0,8	3,2
➤ Rg. Informasi	Meja kursi	2 set	1,5	3
	Sirkulasi		20%	1,24
➤ Rg. Staff pengajar harian sekolah desain grafis dan workshop/pelatihan	Rg. Kerja + Rg. Tamu	12	8	96
- Maintenance				
➤ Pos keamanan	3 pos	@ 3 org	3	27
➤ Pos parkir	4 pos	@ 2 org	1	8
➤ Gudang			Asumsi	8
➤ Rg. <i>cleanning service</i>			Asumsi	12
➤ Rg. <i>Mechanical electrical</i>			Asumsi	6
➤ Rg. Genset			Asumsi	

#### Rekapitulasi besaran ruang

- Kegiatan *learning, doing, interaction, exhibition* : 4560,32 m<sup>2</sup>
- Kegiatan Hiburan : 3873,6 m<sup>2</sup>
- Kegiatan Pengelola : 694,04 m<sup>2</sup> +

**Kebutuhan ruang : 9127,96 m<sup>2</sup>**